

『神河：輝ける世界』 リリースノート

ジェス・ダンクス/Jess Dunks 編

最終更新 2021 年 12 月 17 日

リリースノートは、マジック：ザ・ギャザリングの新しいセットに関連する製品情報ならびにそのカードに関連する明確化や裁定を集めたものである。その目的は、新メカニズムや相互作用によって必然的に発生する勘違いや混乱を整理し、新カードで楽しくプレイしてもらうことにある。今後のセットの発売に伴い、マジックのルールが改定され、ここでの情報が古いものになってしまう可能性がある。Magic.Wizards.com/Rules から最新版のルールを入手できる。

「一般注釈」の章では、カードの使用可否およびセット内の新しいメカニズムや概念についていくつか説明している。

「カード別注釈」の各章では、当該セットのそれぞれのカードについて想定されるプレイヤーからの質問の中で、最も重要だったり一般的だったり不明瞭だったりするものへの回答を記載している。「カード別注釈」の章に出ているカードについては、参照のために完全なカード・テキストを含んでいる。ただし、すべてのカードが列記されているわけではない。

一般注釈

カードの使用可否

セットコードが NEO である『神河：輝ける世界』のカードは、スタンダード、パイオニア、モダンに加え統率者戦などのフォーマットで使用できる。発売時点で、スタンダード・フォーマットで使用可能なカード・セットは次の通り：『ゼンディカーの夜明け』、『カルドハイム』、『ストリクスヘイヴン：魔法学院』、『フォーゴトン・レルム探訪』、『イニストラード：真夜中の狩り』、『イニストラード：真紅の契り』、『神河：輝ける世界』。

セットコードが NEC であり 1～38（およびそれらの別アート版 39～78）の番号がついている『神河：輝ける世界』統率者デッキのカードは、統率者戦、ヴィンテージ、レガシーのフォーマットで使用できる。セットコードが NEC で番号が 79 以上のカードは、同名のカードの使用が認められるすべてのフォーマットで使用できる。

Magic.Wizards.com/Formats から、フォーマット、使用可能なカード・セット、禁止カードの一覧を確認できる。

統率者戦変種ルールについての詳細は Wizards.com/Commander を参照のこと。

Locator.Wizards.com を用いて、近くのイベントや店舗を検索できる。

新キーワード能力：換装

『神河：輝ける世界』では、装備品とクリーチャーの両方である、印刷されたカードが初めて登場する。新キーワード能力である換装によって、こうした装備品クリーチャーは、他のクリーチャーに装備されたり、クリーチャーからクリーチャーに移動したり、はずれて再び単体のクリーチャーに戻ったりできる。このクリーチャーは装備品にできるすべてのことが行なえるのみでなく、他のクリーチャーを待たずに戦場に出て活躍できる柔軟性も兼ね備えている。

《取得のタコ》

{2}{U}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・タコ

2 / 2

取得のタコや装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、カード1枚を引く。

換装 {2} ({2} : これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。)

- 換装は2つの起動型能力を表す。換装[コスト]は「[コスト]:あなたがコントロールしてこれでないクリーチャー1体を対象とする。このパーマネントをそれにつける。起動はソーサリーとしてのみ行う。」および、「[コスト]:このパーマネントをはずす。ソーサリーとしてのみ起動でき、このパーマネントがクリーチャーについていなければ起動できない。」を意味する。
- 換装をもつ装備品をクリーチャーにつけると、その装備品ははずれるまでクリーチャーではなくなる。さらにその装備品は、持っていたすべてのクリーチャー・タイプを失う。
- パーマネントがタップ状態になっても、そのパーマネントについている装備品はタップ状態にならない。例えばあなたが《取得のタコ》を装備しているクリーチャーで攻撃し、その戦闘後に換装能力によって《取得のタコ》を外したなら、《取得のタコ》はアンタップ状態であり、あなたの対戦相手のターン中にブロックできる。
- 同様に、装備品がタップ状態でも、その換装能力は起動でき、その能力によってクリーチャーにつけることも可能である。しかし、クリーチャーにつけたとしても、それで装備品がアンタップされるわけではない。ほとんどのケースにおいて、クリーチャーについた装備品がタップ状態であることはゲームに影響しない。しかし、アンタップされる前に再びはずれた場合には影響を持つこともある。
- 換装能力を持つ装備品がクリーチャーについている間に何らかの原因で換装能力を失った場合、その装備品をクリーチャーでなくす効果は、その装備品がはずれるまで適用され続ける。
- 換装能力を持つ装備品・クリーチャーがクリーチャーでなくなった時点で、そのクリーチャーについていた、装備品およびエンチャント(クリーチャー)を持つオーラははずれる。クリーチャーではない装備品にエンチャントできるオーラは、その装備品についたままである。
- 換装能力を持つ装備品・クリーチャーを、その換装能力以外の効果(例えば、《真鍮の従者》の起動型能力)によってクリーチャーにつけることができる。
- 換装能力は、装備品をクリーチャーにつけることを可能にするが、《ファイター・クラス》や《レオニンのシカール》のようなカードの言う「装備能力」ではない。
- 装備品・クリーチャーをそれ自身につけることはできない。何らかの効果がそのようなことを試みた場合、何も起こらない。
- 換装能力を持ったパーマネントが、何らかの理由で他のクリーチャーについた後でもクリーチャーであった場合(おそらく《機械の行進》の効果などで)、そのパーマネントは装備しているクリーチャーからただちにはずれる。

新ルール用語：改善されている

このセットには、「改善されている」クリーチャーを参照することで、あなたのクリーチャーを強化することで利益を得る多くのカードがある。あなたがコントロールしているクリーチャーに、1つ以上のカウンターが置かれていたり、装備品がついていたり、あなたがコントロールしているオーラがついていたりする場合、それは改善されていると言う。

《悪忌の種火守り》

{1}{R}

クリーチャー・エンチャント — ゴブリン・戦士

2/1

あなたがコントロールして改善されていてトークンでないクリーチャー1体が死亡するたび、無色の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

《野心的な突撃》

{2}{R}

インスタント

ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。あなたが改善されているクリーチャーをコントロールしているなら、カード1枚を引く。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- あなたがコントロールしているクリーチャーに、対戦相手がコントロールしているオーラがついていても、それは改善されていない。
- カウンターが置かれているクリーチャーは、そのカウンターの種類や、どのプレイヤーがそのカウンターを置いたのかにかかわらず、改善されている。
- 装備品を装備しているクリーチャーは、ついている装備品を誰がコントロールしているにかかわらず、改善されている。
- 改善されるのはクリーチャーのみである。改善されたクリーチャーがクリーチャーでなくなったなら、それはもはや改善されていない。

新キーワード：完成化

新/再録メカニズム：混成ファイレクシア・マナ

完成化とは、ほとんどの場合本人の意志に反して人がファイレクシアンになる過程であり、法務官たちはついにプレインズウォーカーを完成化させる方法を発見した。《完成化した賢者、タミヨウ》が、完成化のキーワードと、あらたな混成ファイレクシア・マナ・シンボルとを携えて登場する。そのシンボルをライフで支払うことにより、おそらくあなたはタミヨウを1ターン早く唱えることができるが、その場合、彼女は忠誠カウンターが2つ少ない状態で戦場に出る。

《完成化した賢者、タミヨウ》

{2}{G}{G/U/P}{U}

伝説のプレインズウォーカー — タミヨウ

5

完成化（{G/U/P}は{G}でも{U}でも2点のライフでも支払うことができる。ライフで支払うなら、2個少ない忠誠カウンターで戦場に出る。）

+1：アーティファクトやクリーチャーのうち最大1つを対象とする。それをタップする。それは次のコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

−X：あなたの墓地にあり土地でなくマナ総量がXのパーマネント・カード1枚を対象とする。それを追放する。そのコピーであるトークン1個を生成する。

−7：「タミヨウのノートブック」という名前で「あなたが呪文を唱えるためのコストは{2}少なくなる。」と「{T}：カード1枚を引く。」を持つ無色の伝説のアーティファクト・トークン1個を生成する。

ファイレクシア・マナの一般注釈：

- この呪文を唱え始めるに際して、呪文のモードやXの値を選択するのと同じタイミングで、あなたは{G}か{U}か2点のライフのどれを支払うかを選択する。
- カードのマナ総量を決定する際には、混成ファイレクシア・マナ・シンボルは通常のマナ・シンボルと同様に数える。具体的には、タミヨウのマナ総量は、たとえあなたが彼女を唱えるのに{2}{G}{U}と2点のライフを支払ったとしても、常に5である。
- ファイレクシアはマナの色でも、マナのタイプでもなく、プレイヤーはファイレクシア・マナを加えることはできない。このシンボルは単に、あなたに呪文や能力のコストを支払う別の方法を与えるものである。

完成化の一般注釈：

- 完成化は置換効果であるが、忠誠カウンターが置かれた状態で戦場に出るパーマネントにしかな適用されない。このカードが戦場に出るに際しての忠誠カウンターの数に適用される他のあらゆる置換効果は、通常通りに適用される。

- 完成化能力が参照するのは、プレイヤーがその呪文を唱えるに際して、ファイレクシア・マナ・シンボルのために2点のライフを支払うことを選んだか否かのみである。その呪文を唱えている間に他の何らかの理由でプレイヤーがライフを支払ったとしても、それによってプレインズウォーカーに置かれる忠誠カウンターの数が増えることはない。

再録メカニズム：英雄譚および変身する両面カード

神河の歴史は物語に満ちあふれており、そして人の口によく上る物語や、巧妙に語られる伝承は、まるで目の前で起こっていることのように感じられる。今回の場合、それは「感じられる」だけではない！ 『神河：輝ける世界』の英雄譚カードは、変身する両面カードの第1面に印刷されている。最後の章能力が解決されるに際し、そのカードは追放され、そして変身した状態で戦場へと戻る。それらのカードの第2面はクリーチャー・エンチャントである。

《梓の幾多の旅》

{1}{G}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。)

I — このターン、あなたは追加で土地1つをプレイしてもよい。

II — あなたは3点のライフを得る。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《探求者の肖像》

クリーチャー・エンチャント — 人間・モンク

3/3

探求者の肖像がブロックされた状態になるたび、あなたがコントロールしている土地最大3つをアンタップする。

両面カードには第1面と第2面がある。両面カードはマジックの裏面を持たない。このセットの変身する両面カードは、第1面の左上隅に閉じた扇のシンボル、第2面の左上隅に開いた扇のシンボルがある。閉じた扇と開いた扇のシンボルは、第1面と第2面を区別すること以外にはゲームに影響を与えない。

最近のセットにあったモードを持つ両面カードと違い、変身する両面カードの第2面にはマナ・コストがなく、唱えることができない。ただし、これらのカードは変身できる。変身とは、カードを第1面から第2面に裏返すことや、その逆を意味する。このセットにある英雄譚カードは通常、戦場にある間は変身しない。その代わりに、これらのカードは追放されて変身して戦場に戻る。(過去のセットにあったカードの効果で、これらのカードが戦場にある間に変身することもあるが、そうした効果は特殊なものである。)

『イニストラード：深紅の契り』で我々が最後に目にして以来、両面カードは変わっていない。詳しくは以下の通り：

- 変身する両面カードの各面は、それ自体の一連の特性、つまり名前、タイプ、サブタイプ、能力などを持つ。変身する両面パーマネントが戦場にある間は、その時点で表になっている面の特性のみを考慮する。他の面の特性は無視する。
- このセットの変身する両面カードはすべて、第1面を表にして唱える。それらは、戦場以外の領域においては、第1面の特性のみを考慮する。戦場においては、表になっている面の特性のみを考慮し、もう一方の面の特性は無視する。
- どちらの面が表になっているかに関わらず、変身する両面カードのマナ総量は第1面のマナ総量である。
- 通常、変身する両面カードの第2面には、その色を定義する色指標が記されている。

- 変身する両面カードは、通常は第1面を表にして戦場に出る。呪文や能力がそれを「変身させた状態で戦場に出す」ように指示したか、あなたがそれを変身させた状態で唱えたなら、それは第2面を表にして戦場に出る。
- 両面カードではないカードを変身させて戦場に出すようにあなたが指示された場合、それは戦場に出ない。その場合、そのカードはそれがあつた領域に留まる。例えば、両面カードでないカードが《梓の幾多の旅》のコピーになっている場合、第III章の能力はそのカードを追放し、その後、追放されたままとなる。

再録能力語：魂力

魂力は、特別な効果を得るために、手札から捨てることのできるカードに書かれている能力語である。それらのカードには、コストの一部としてそのカードを捨てることが含まれた起動型能力がある。

《竹林の射手》

{1}{G}

クリーチャー・エンチャント — 蛇・射手

3/3

防衛、到達

魂力 — {4}{G}, 竹林の射手を捨てる：飛行を持つクリーチャー1体を対象とする。それを破壊する。

- このカードを捨てることは、《竹林の射手》の魂力能力の起動コストの一部である。
- 魂力能力が対象を必要とする場合、そのカードを捨てるためのみに、対象なしでその能力を起動することはできない。

再録メカニズム：機体と搭乗

装備品へと自分の形を変えるクリーチャーがある以上、このセットにパワー・スーツやホバーバイク、そしてメカが1つや2つ入っていても驚くには当たらないだろう。機体・カードは今まで見たことがないほどにかっこいい帰還を果たした。

《駆動メカ》

{1}{U}

アーティファクト — 機体

3/4

飛行

駆動メカが搭乗されるたび、あなたがコントロールしていてこれでない機体最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それはアーティファクト・クリーチャーになる。

搭乗3（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が3以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

このセットに登場する機体は、概ね他のセットの機体と同様の機能を持つ。しかし、幾つか小規模な変更がある：

- 以前には、クリーチャーとなった機体を、自身の搭乗能力のためにタップすることができた。これが発生することは稀であり、また機体が自分自身に搭乗することにはあまり意味がない。そこでこれを防ぐためにルールを変更した。これからは、あなたは機体に搭乗するために、他のクリーチャーをタップしなければならない。
- このセットの機体の幾つかは、その機体が「搭乗された」ときに誘発する誘発型能力を持っている。これは、たとえその機体がすでにクリーチャーだったとしても、その機体の搭乗能力が解決されるたびに誘発する。

機体に関する他のルールには、変更はない。以下は機体に関する幾つかの一般的な注釈である：

- 各機体にはパワーとタフネスが記載されているが、機体はクリーチャーではない。それがクリーチャーになったなら、それはそのパワーとタフネスを持つ。（機体がクリーチャーになるの

は、それ自身の搭乗能力による場合が多いだろうが、このセットには機体をクリーチャーにするような効果が他にもある。)

- 何らかの効果によって機体が特定のパワーとタフネスを持つアーティファクト・クリーチャーになる場合、その効果は機体に印刷されているパワーとタフネスを上書きする。
- あなたがコントロールしていてこの機体でなくアンタップ状態であるクリーチャーであれば、どれでもタップして搭乗コストを支払うことができる。あなたのコントロール下になったばかりのものでもよい。
- 搭乗能力を起動するために、必要以上のクリーチャーをタップしてもよい。
- プレイヤーが搭乗能力を起動すると宣言してからその能力の起動コストの支払いが終わるまでは、どのプレイヤーも行動できない。特に、クリーチャーのパワーを変えたり、クリーチャーを除去したりタップしたりすることによって、その能力を阻止することはできない。
- 機体に搭乗するクリーチャーは、その機体につくわけではなく、他の何らかの方法で関連するわけでもない。機体に影響する効果、たとえばそれを破壊する効果やそれの上に+1/+1カウンターを置く効果は、その機体に搭乗したクリーチャーには影響しない。
- 機体がクリーチャーになった後は、他のアーティファクト・クリーチャーとまったく同じように振る舞う。あなたがあなたのターンの開始時から続けてそれをコントロールしていないかぎり、それで攻撃することはできない。それがアンタップ状態であれば、それでブロックできる。それをタップしてそれでない機体の搭乗コストを支払うことができる。他も同様である。
- 機体はアーティファクト・タイプであり、クリーチャー・タイプではない。搭乗された機体は、いかなるクリーチャー・タイプをも持たない。
- あなたは、機体がすでにアーティファクト・クリーチャーであっても、その搭乗能力を起動することができる。搭乗能力を起動しても、機体には何の効果もない。搭乗能力を起動しても、そのパワーとタフネスは変化しない。
- 機体で攻撃するには、攻撃クリーチャー指定ステップの開始時にそれがクリーチャーでなければならない。つまり、それで攻撃するためにその搭乗能力を起動できる最後の機会は戦闘開始ステップの間である。機体でブロックするには、ブロック・クリーチャー指定ステップの開始時にそれがクリーチャーでなければならないので、それでブロックするためにその搭乗能力を起動できる最後の機会は攻撃クリーチャー指定ステップの間である。いずれの場合にも、プレイヤーは、搭乗能力の解決後、機体が攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーとして指定される前に、何らかの行動をすることができる。
- 機体がクリーチャーになることは、クリーチャーが戦場に出たこととして扱わない。そのパーマネントはすでに戦場に出ていて、そのタイプが変わったのみである。クリーチャーが戦場に出るたびに誘発する能力は誘発しない。
- パーマネントが機体のコピーになった場合、たとえそのコピー元の機体がアーティファクト・クリーチャーになっていたとしても、コピーはクリーチャーではない。

再録キーワード：忍術

忍術とは、対戦相手がまったく予期しないときに、あなたのクリーチャーが煙幕*とともに戦場に現れることができるというメカニズムである。あなたのコントロールしているクリーチャーが攻撃してブロックされなかったなら、あなたは手札にあって忍術能力を持つカードを公開し、その忍術コストを支払い、そのブロックされなかったクリーチャーをオーナーの手札に戻すことができる。そうしたなら、忍術を持つクリーチャーはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。

《刃吹雪の狐》

{2}{W}

クリーチャー — 狐・忍者

2/2

忍術{3}{W} ({3}{W}, あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札にあるこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。)

二段攻撃

- 忍術能力はブロック・クリーチャーが指定された後にのみ起動できる。それ以前には、攻撃クリーチャーは、ブロックされた状態でもブロックされなかった状態でもない。
- 忍術能力を起動するに際して、手札にある忍者・カードを公開してその攻撃クリーチャーを戻す。その忍者カードは公開したままにしておき、その能力が解決するまでは戦場に出ない。それが解決以前に手札を離れたなら、それが戦場に出ることはない。
- その忍術を持つクリーチャーは、戻したクリーチャーが攻撃していたものと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃している状態で戦場に出る。これは忍術特有のルールである。他の状況では、クリーチャーが攻撃している状態で戦場に出る場合、そのクリーチャーのコントローラーは、それが攻撃しているプレイヤーかプレインズウォーカーを選ぶ。
- その忍者は攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない（たとえば、「クリーチャー1体が攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない）。
- 忍術能力は、ブロック・クリーチャー指定ステップ、戦闘ダメージ・ステップ、戦闘終了ステップの間に起動できる。多くの場合（以下参照）、戦闘ダメージ・ステップあるいは戦闘終了ステップまで待つと、戦闘ダメージが与えられた後になるため、忍者は戦闘ダメージを与えない。
- 戦闘中のクリーチャーの中に先制攻撃や二段攻撃を持つものがあつたなら、先制攻撃の戦闘ダメージ・ステップの間に忍術能力を起動することができる。その忍者は、先制攻撃を持っていたとしても、通常の戦闘ダメージ・ステップの間に戦闘ダメージを与えることになる。
- けむり玉はセットに含まれていない。

再録エンチャント・サイクル：祭殿

祭殿なしの神河などあり得ようか？ 祭殿は伝説のエンチャントであり、多くの祭殿を持っているとよりよい効果が得られることが多い。そしてこのセットでは、祭殿はクリーチャーでもあるのだ！

《古伝戦争の御神体》

{2}{R}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 祭殿

2 / 2

先制攻撃

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたとき、プレイヤーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。古伝戦争の御神体はそれにX点のダメージを与える。Xはあなたがコントロールしている祭殿の数に等しい。

- クリーチャーに記載されていることがあるが、祭殿はエンチャント・タイプであり、クリーチャー・タイプではない。あなたにクリーチャー・タイプを選ぶよう指示するいかなる効果においても、祭殿を選ぶことはできない。
- 『神河：輝ける世界』セットに登場する祭殿は、あなたの終了ステップの開始時に誘発し、{1}を支払うことができる能力を持っている。あなたが{1}を支払うなら、2つ目の誘発型能力がスタックに置かれる。2つ目の誘発型能力が対象を取るなら、その対象は2つ目の能力がスタックに置かれるときに選ばれる。

『神河：輝ける世界』のセット本体のカード別注釈

《暁冠の日向》

{1}{U}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 麒麟・スピリット

4 / 4

飛行、トランプル

あなたが呪文を唱えるためのコストは、対象1つにつき{1}少なくなる。

対戦相手が呪文を唱えるためのコストは、対象1つにつき{1}多くなる。

- 《暁冠の日向》の最後の2つの能力は、カード・テキスト上で「対象」という単語が使われた回数ではなく、呪文が唱えられたときにその呪文の対象となるプレイヤーやオブジェクトの数を数える。例えば、あなたが「クリーチャー1体とクリーチャー1体を対象とする」と書かれた呪文を唱えた場合、それぞれが同じクリーチャーを対象としていれば唱えるためのコストは{1}少なくなり、それぞれが異なるクリーチャーを対象としていれば唱えるためのコストは{2}少なくなる。

《悪意ある機能不全》

{1}{B}{B}

ソーサリー

ターン終了時まで、すべてのクリーチャーは-2/-2の修整を受ける。このターンにクリーチャー1体が死亡するなら、代わりにそれを追放する。

- -2/-2の修整を受けた時点で死亡するクリーチャーでなくても、このターン中に何らかの理由で死亡するクリーチャーは、代わりに追放される。
- -2/-2の修整は《悪意ある機能不全》が解決されたときに戦場に出ているクリーチャーにのみ適用されるが、置換効果はそのターン、《悪意ある機能不全》の解決後に戦場に出たものや《悪意ある機能不全》の解決後にクリーチャーになったものを含むすべてのクリーチャーに適用される。

《浅利の司令官、理想那》

{1}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/3

速攻

浅利の司令官、理想那がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、これの上に破壊不能・カウンターが置かれていない場合、これの上に破壊不能・カウンター1個を置く。

あなたが戦闘ダメージを受けるたび、浅利の司令官、理想那の上から破壊不能・カウンター1個を取り除く。

- 《浅利の司令官、理想那》が致死ダメージを受けているなら、破壊不能・カウンターを取り除くことによりそれが死亡することが起こりうる。通常これは、あなたがダメージを受けたのと同じ戦闘で、《浅利の司令官、理想那》がブロックされたときに発生する。

《浅利の隊長》

{3}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

4/3

速攻

あなたがコントロールしている侍や戦士のうち1体が単独で攻撃するたび、ターン終了時まで、それは、あなたがコントロールしている侍や戦士1体につき+1/+0の修整を受ける。

- クリーチャーが攻撃クリーチャー指定ステップで攻撃クリーチャーとして指定される唯一のクリーチャーであった場合、それは単独で攻撃している。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《浅利の隊長》の誘発型能力は誘発しない。
- 《浅利の隊長》の誘発型能力は、その単独で攻撃しているクリーチャーに対し、それを解決する時点であなたがコントロールしている、その攻撃クリーチャー自身も含む侍や戦士1体につき+1/+0の修整を与える。あるクリーチャーが侍でも戦士でもあるなら、それは1回だけ数える。

《嵐の切先、雷遊》

{2}{R}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/3

先制攻撃

あなたがコントロールしている侍や戦士のうち1体が単独で攻撃するたび、それをアンタップする。このターンの最初の戦闘フェイズであるなら、このフェイズの後に追加の戦闘フェイズを加える。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《嵐の切先、雷遊》の能力は誘発しない。
- 《嵐の切先、雷遊》の誘発型能力は、あなたに追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、ひとつの戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移動することを意味している。

《暗殺者の色墨》

{2}{B}{B}

インスタント

あなたがアーティファクトをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなり、あなたがエンチャントをコントロールしているなら、この呪文を唱えるためのコストは{1}少なくなる。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを破壊する。

- あなたがエンチャントでもあるアーティファクトをコントロールしているなら、《暗殺者の色墨》を唱えるためのコストは{2}少なくなる。

《生ける伝承、佐津樹》

{G}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・ドルイド

1/3

{T}：あなたがコントロールしている各英雄譚の上にそれぞれ伝承カウンター1個を置く。起動はソーサリーとしてのみ行う。

生ける伝承、佐津樹が死亡したとき、以下から最大1つを選ぶ。

- あなたがコントロールしている英雄譚やクリーチャー・エンチャントのうち1つを対象とする。それをオーナーの手札に戻す。
- あなたの墓地にある英雄譚・カード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。
- 英雄譚に伝承カウンターを置くことにより、通常はその英雄譚の次の章能力が誘発される。しかし、すでに最後の章番号に等しい数の伝承カウンターが置かれていたなら、いかなる能力も誘発されない。つまり、これによって最後の章能力が再び誘発することはない。

《渦巻く霧の行進》

{X}{U}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札にある望む枚数の青のカードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

クリーチャー最大X体を対象とする。それらはフェイズ・アウトする。(フェイズ・アウトしている間は、それらは存在しないかのように扱う。それらはそれぞれ、次のそのコントローラーのアンタップ・ステップ中にアンタップする前にフェイズ・インする。)

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、存在していないかのように扱われる。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- クリーチャーがフェイズ・アウトするとき、それについているオーラや装備品も同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラや装備品はそのクリーチャーと同時に、そのクリーチャーについたままフェイズ・インする。

- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。これによりフェイズ・インしたクリーチャーは、そのターン、攻撃したり、{T}のコストを支払ったりすることができる。フェイズ・アウト時にパーマネントの上にカウンターがあったなら、フェイズ・インする時にもそのカウンターがある。
- 攻撃クリーチャーやブロック・クリーチャーがフェイズ・アウトすると、戦闘から取り除かれる。
- フェイズ・アウトによってパーマネントが戦場を離れたり、再び戦場に出たりすることはない。従って「戦場を離れた」や「戦場に出た」ときの能力は誘発しない。
- 「～続けているかぎり」の期間を持つ継続的效果（たとえば、《マインド・フレイヤー》の効果）は、フェイズ・アウトしたオブジェクトを無視する。それらのオブジェクトを無視することにより効果の条件を満たさなくなるなら、その期間は終了する。
- パーマネントが戦場に出る際にした選択は、それがフェイズ・インしたときにも記憶されている。
- 対戦相手があなたのクリーチャーのうち1体のコントロールを得て、そのクリーチャーがフェイズ・アウトし、フェイズ・インする前にコントロール変更効果の期間が終了したなら、そのクリーチャーは次のその対戦相手のアンタップ・ステップの最初に、あなたのコントロール下でフェイズ・インする。次のそのプレイヤーのアンタップ・ステップになる前にそのプレイヤーがゲームから除外されたなら、それは、そのプレイヤーのターンが始まるはずだった時点以降に始まる、次のアンタップ・ステップの最初に、フェイズ・インする。
- あなたは《渦巻く霧の行進》の1つ目の能力のために必要以上のカードを追放してもよいが、これによってそのコストであるマナを{U}未満に減らすことはできない。
- スタック上にある《渦巻く霧の行進》のマナ総量は、それを唱えるために実際に支払ったマナがいくらであっても、Xとして選んだ値に1を足した点数である。

《梅澤悟》

{1}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

2/4

あなたが忍術能力を起動するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚をあなたの手札に、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

あなたの手札にあるすべてのクリーチャー・カードは忍術{2}{U}{B}を持つ。

- 《梅澤悟》の誘発型能力は、あなたが忍術能力を起動するたびに誘発され、その忍術能力を解決する前に解決される。忍術能力を持つカードは、その能力の解決中も手札にあり、その忍術の能力が解決されるか、スタック上から取り除かれるまで公開しておかねばならない。
- いったんあなたが忍術能力を起動したなら、他プレイヤーは《梅澤悟》を戦場から取り除いても、その能力に影響を及ぼすことはできない。その能力が解決されるより前に《梅澤悟》が戦場を離れたとしても、あなたはそのクリーチャーをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。

《永岩城の修繕》

{2}{W}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。)

I — あなたのライブラリーから基本平地・カード1枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

II — あなたはカード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、あなたの墓地にありマナ総量が2以下であるパーマネント・カード1枚を対象とする。それをタップ状態で戦場に戻す。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

///

《修繕する建築家》

クリーチャー・エンチャント — 狐・モンク

3/4

警戒

修繕する建築家が攻撃するかブロックするたび、無色の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《永岩城の修繕》の2つ目の章能力の解決時にカード1枚を捨てることを選んだなら、2つ目の誘発型能力がスタックに置かれ、あなたはその能力の対象を1つ選ぶ。つまり、捨てたカードがmana総量2以下のパーマネント・カードであれば、それを対象にしてもよい。

《猿人のスリング》

{R}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・猿

1/1

装備しているクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

猿人のスリングが装備しているクリーチャーがブロックされた状態になるたび、そのクリーチャーは防御プレイヤーに1点のダメージを与える。

換装 {2} ({2}: これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。)

- 《猿人のスリング》がブロックされた状態になったなら、《猿人のスリング》がダメージを与える。装備しているクリーチャーがブロックされた状態になったなら、《猿人のスリング》ではなく、そのクリーチャーがダメージを与える。

《大蛾頭の兜》

{1}{R}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・オーガ

2/2

装備しているクリーチャーは+2/+2の修整を受ける。

大蛾頭の兜が装備しているクリーチャーがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはそのクリーチャーを生け贄に捧げてもよい。そうしたなら、あなたの手札を捨て、その後カード3枚を引く。

換装 {3} ({3}: これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。)

- 装備しているクリーチャーが戦闘ダメージを与えたなら、あなたが生け贄に捧げるのは《大蛾頭の兜》ではなく、それを装備しているクリーチャーである。

《大牙勢団の総長、脂牙》

{1}{W}{B}

伝説のクリーチャー — ネズミ・操縦士

4/3

あなたのターンの戦闘の開始時に、あなたの墓地にある機体・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。それは速攻を得る。次のあなたの終了ステップの開始時に、それをオーナーの手札に戻す。

- 機体は速攻を得ても、搭乗されない限り（あるいは何らかの手段でクリーチャーにならない限り）、攻撃できない。

《幼き日々》

{3}{W}

インスタント

クリーチャー最大2体を対象とする。ターン終了時まで、それらはそれぞれ+2/+2の修整を受け

る。あなたがアーティファクトとエンチャントをコントロールしているなら、ターン終了時まで、それらのクリーチャーは絆魂を得る。

- 「それらのクリーチャー」とは、この呪文が対象とするクリーチャーを参照しており、あなたがコントロールしているアーティファクトとエンチャントではない。
- アーティファクトとエンチャントは、同じパーマネントでもよい。
- あなたがアーティファクトとエンチャントをコントロールしているかどうかは、《幼き日々》の解決時にのみチェックする。

《恐るべき秘密の神》

{3}{B}

クリーチャー — スピリット

3/4

恐るべき秘密の神が戦場に出たとき、あなたがアーティファクトとエンチャントをコントロールしている場合、あなたはカード1枚を引き、1点のライフを得る。

- そのアーティファクトとエンチャントは、同じパーマネントでもよい。
- 《恐るべき秘密の神》が戦場に出た時点で、あなたがアーティファクトとエンチャントの両方をコントロールしていたのでなければ、その能力は一切誘発されない。その能力が誘発したなら、それを解決するときに再度確認する。その時点であなたが両方をコントロールしているのでなければ、その能力は何もしない。
- その恐るべき秘密とは、それが母の日に実家に電話をかけることをいつも忘れてしまうことである。

《鬼の刃》

{1}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・デーモン

3/1

威迫

装備しているクリーチャーは、基本のパワーとタフネスが5/5になり、威迫を持ち、他の色やタイプに加えて黒のデーモンでもある。

換装{2}{B}{B}（{2}{B}{B}：これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。）

- 《鬼の刃》は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。装備しているクリーチャーのパワーやタフネスを修整する効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターも適用される。

《鏡の箱》

{3}

アーティファクト

あなたがコントロールしているすべてのパーマネントには「レジェンド・ルール」は適用されない。

あなたがコントロールしているすべての伝説のクリーチャーは+1/+1の修整を受ける。

あなたがコントロールしていてトークンでない各クリーチャーはそれぞれあなたがコントロールしていてそのクリーチャーと同じ名前を持つクリーチャー1体につき+1/+1の修整を受ける。

- 裏向きのクリーチャーは名前を持っていないため、他のどれとも同じ名前を持つことはない。
- トークン・クリーチャーは《鏡の箱》の最後の能力からボーナスを得ないが、トークンでないクリーチャーのコピーであるトークンは、コピー元のクリーチャーが得るボーナスを増加させる。
- 「レジェンド・ルール」とは、プレイヤー1人が同じ名前を持つ伝説のパーマネントを2つ以上コントロールしているなら、そのプレイヤーはその中から1つを選び、残りをすべてオーナーの墓地に置く。というルールである。

- あなたがコントロールしているパーマネントに「レジェンド・ルール」が適用されない間は、あなたは同じ名前を持つ伝説のパーマネントを望む数コントロールでき、それらはどれも墓地に置かれない。
- あなたが同じ名前を持つ伝説のパーマネント2つ以上をコントロールしていて、「レジェンド・ルール」が再び適用され始めた場合（たとえば、《鏡の箱》が戦場を離れた場合）、あなたは即座にルールに従い、それらのパーマネントのうち1つを除くすべてを墓地に置かなければならない。

《鏡割りの寓話》

{2}{R}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。）

I — 「このクリーチャーが攻撃するたび、宝物・トークン1つを生成する。」を持つ赤の2/2のゴブリン・シャーマン・クリーチャー・トークン1体を生成する。

II — あなたは最大2枚のカードを捨ててもよい。そうしたなら、その枚数に等しい枚数のカードを引く。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《キキジキの鏡像》

クリーチャー・エンチャント — ゴブリン・シャーマン

2/2

{1}, {0T} : あなたがコントロールしていてこれでも伝説でもないクリーチャー1体を対象とする。速攻を持つことを除きそのコピーであるトークン1体を生成する。次の終了ステップの開始時に、それを生け贄に捧げる。

- 《キキジキの鏡像》により生成されたトークンはコピー元のクリーチャー・カードに書かれていることをそのままコピーするが（コピーが他のタイプに加えて速攻を持つことを除く）、それ以外のことはコピーしない（詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。）それはクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワー、タフネス、タイプ、色などを変化させるコピー効果でない効果もコピーしない。特に、対象としたクリーチャーが通常はクリーチャーではないなら、そのコピーはクリーチャーにはならない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれている場合は、Xは0として扱う。
- コピーされたクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、あなたが生成するトークンは対象のクリーチャーのコピー可能な値を用いる。ほとんどの場合、それは単にクリーチャーがコピーしているもののコピーになる。
- コピー元のクリーチャーが他の何かのコピーでないトークンであるなら、そのコピーは、コピー元のトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャー・カードが持つ「[[このパーマネント]が戦場に出るに際し]」あるいは「[[このパーマネント]は~の状態です。戦場に出る]」能力も機能する。
- 他のクリーチャーがこのトークンのコピーになるか、このトークンのコピーとして戦場に出た場合、そのクリーチャーは元のトークンがコピーしているクリーチャー・カードをコピーする。そしてそれは速攻を持つ。ただし、その新しいコピーを、あなたは次の終了ステップの開始時に生け贄に捧げなくてもよい。
- 《キキジキの鏡像》が（《倍增の季節》がもたらすような）置換効果によって複数のトークンを生み出す場合、あなたはそれらをすべて生け贄に捧げる。

《覚醒した知覚》

{X}{U}{U}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクトやクリーチャー）

覚醒した知覚が戦場に出たとき、エンチャントしているパーマネントの上に + 1 / + 1 カウンター X 個を置く。

エンチャントしているパーマネントがクリーチャーであるかぎり、その基本のパワーとタフネスは 1 / 1 である。

- 《覚醒した知覚》は、そのクリーチャーのパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。エンチャントしているクリーチャーのパワーやタフネスを修整するその他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+ 1 / + 1 カウンターについても同様である。
- エンチャントしているクリーチャーのタフネスは、カウンターを置く誘発型能力がスタックに置かれる前に、1 になる。その時点でそのクリーチャーが自分のタフネス以上、すなわち 1 点以上のダメージを受けていたなら、カウンターを置くという誘発型能力が解決される前に破壊されるだろう。
- 例えば、対戦相手のクリーチャーの基本のパワーとタフネスを 1 / 1 とするだけでカウンターをきたくないなどの場合、この呪文の X の値を 0 として唱えてもよい。
- 《覚醒した知覚》を現時点でクリーチャーである機体にエンチャントしたり、エンチャントした機体が後にクリーチャーになった場合、その基本のパワーとタフネスは、その機体に書かれているパワーやタフネスではなく、1 / 1 になる。

《語られざるものの警告》

{3}{U}{U}

エンチャント — 英雄譚

（この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター 1 個を加える。）

I — 次のあなたのターンまで、あなたがコントロールしていないすべてのクリーチャーは - 2 / - 0 の修整を受ける。

II — あなたの手札のカードが 1 枚以下であるなら、カード 4 枚を引く。そうでないなら、占術 2 を行い、その後カード 2 枚を引く。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《忌話図の幻像》

クリーチャー・エンチャント — スピリット

0 / 0

飛行、トランプル

忌話図の幻像は、あなたの手札にあるカード 1 枚につき + 1 / + 1 の修整を受ける。

- 《語られざるものの警告》の 1 つ目の章能力は、それを解決する時点であなた以外がコントロールしているクリーチャーに影響を及ぼす。これを解決した後に、対戦相手のコントロール下になったクリーチャーには適用されない。それらのクリーチャーは別の機会に警告されるまで待つことになるだろう。

《閑静な中庭》

土地

閑静な中庭が戦場に出るに際し、クリーチャー・タイプ 1 つを選ぶ。

{T} : {C} を加える。

{T} : 好きな色 1 色のマナ 1 点を加える。このマナは、その選ばれたタイプのクリーチャー・呪文を唱えるためか、その選ばれたタイプのクリーチャーやクリーチャー・カードの能力を起動するためにしか使用できない。

- 何らかの理由により、《閑静な中庭》がタイプを選ばずに戦場に出たなら、その 2 つ目のマナ能力によるマナを何かのために支払うことはできない。

《屑鉄の溶接者》

{2}{R}

クリーチャー — ゴブリン・工匠

3/3

{T}, マナ総量がXであるアーティファクト1つを生け贄に捧げる：あなたの墓地にありマナ総量がXより少ないアーティファクト・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。ターン終了時まで、それは速攻を得る。

- 対象となるカードのマナ総量はXより少なくなければならない。マナ総量がXに等しいカードは《屑鉄の溶接者》の能力の適正な対象ではない。

《駆動メカ》

{1}{U}

アーティファクト — 機体

3/4

飛行

駆動メカが搭乗されるたび、あなたがコントロールしていてこれでない機体最大1体を対象とする。ターン終了時まで、それはアーティファクト・クリーチャーになる。

搭乗3（あなたがコントロールしている望む数のクリーチャーを、パワーの合計が3以上になるように選んでタップする：ターン終了時まで、この機体はアーティファクト・クリーチャーになる。）

- 《駆動メカ》の2つ目の能力は、これがその時点ですでにクリーチャーである場合にも、搭乗能力が解決されるたびに誘発される。
- この能力は、機体が搭乗されることで誘発されるあらゆる能力において、機体に「搭乗した」数には含まない。
- 機体がクリーチャーになる効果がそのパワーとタフネスを指定しない場合、その機体はその機体が搭乗されたときに持つ通常のパワーとタフネスを持つ。

《雲鋼の麒麟》

{2}{W}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・麒麟

3/2

飛行

装備しているクリーチャーは飛行と「あなたはこのゲームに敗北することができず、対戦相手はこのゲームに勝利することができない。」を持つ。

換装 {5}（{5}：これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。）

- あなたが《雲鋼の麒麟》を装備したクリーチャーをコントロールしている間は、いかなるゲームの効果によっても、あなたがゲームに負けたり、対戦相手がゲームに勝ったりすることはできない。あなたのライフが0以下になっても、ライブラリーが空の状態でカードを引くのを強要されても、毒カウンターが10個以上あっても、《九つの命》が尽きたとしても、対戦相手が《十三嗜好症》だとしても関係ない。あなたはプレイを続ける。
- 他の状況によりあなたがそのゲームに敗北することは、起こり得る。例えば、あなたが投了したり、認定イベントにおいて、イベント規定違反により【ゲームの敗北】や【マッチの敗北】の懲罰を受けたなら、あなたは敗北する。
- 双頭巨人戦において、あなたが《雲鋼の麒麟》を装備しているクリーチャーをコントロールしていたなら、あなたのチームはそのゲームに負けることはなく、相手チームはそのゲームに勝つことはできない。
- 《雲鋼の麒麟》を装備しているクリーチャーがいる間にあなたのライフが0以下になり、その上で《雲鋼の麒麟》をあなたがコントロールしている他のクリーチャーにつけるために換装の能力を起動しても、あなたがゲームに敗北することはない。《雲鋼の麒麟》がはずれたり、あなたがコントロールしていないクリーチャーについたなら、あなたはゲームに敗北する。

《劇作家の人形》

{4}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

2/4

劇作家の人形が戦場に出たとき、パーマネント1つを対象とする。その上にあるカウンター1種類につきそれぞれ、その種類のカウンターをその上にもう1個置くかその上から1個取り除く。

- カウンターを加えるか取り除くかは、能力の解決中に選ぶ。そのパーマネントに複数種類のカウンターが置かれている場合、種類ごとに加えるか取り除くかを変えてよい。

《現実チップ》

{1}{U}

伝説のアーティファクト・クリーチャー — 装備品・クラゲ

0/4

あなたはいつでもあなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を見てもよい。

現実チップがクリーチャーについているかぎり、あなたはあなたのライブラリーの一番上から土地をプレイしたり呪文を唱えたりしてもよい。

換装{2}{U}（{2}{U}: これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。についている間、これはクリーチャーではない。）

- これによりライブラリーの一番上からプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、あなたは土地をプレイできるのは、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。
- いったんライブラリーの一番上から呪文を唱えたなら、《現実チップ》がクリーチャーからはずれても、その呪文にはなんの影響もない。
- あなたのライブラリーの一番上にあるカードはあなたのライブラリーにあり、あなたの手札ではない。あなたは、あなたのライブラリーの一番上にあるカードを（たとえば、そのカードの魂力能力を起動するために）捨てることはできない。

《現実の設計者、タメシ》

{2}{U}

伝説のクリーチャー — ムーンフォーク・ウィザード

2/3

クリーチャーでない1つ以上のパーマネントが手札に戻されるたび、カード1枚を引く。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

{X}{W}, あなたがコントロールしている土地1つをオーナーの手札に戻す: あなたの墓地にありマナ総量がX以下でありアーティファクトやエンチャントであるカード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。起動はソーサリーとしてのみ行う。

- 《現実の設計者、タメシ》の1つ目の能力は、クリーチャーでないパーマネント1つ以上が、戦場から手札に戻されたときにのみ誘発される。他の領域から手札に戻ってきたクリーチャーでないパーマネント・カードは、この能力を誘発させない。

《現実への係留》

{2}{U}{U}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、アーティファクトやクリーチャーのうち1つを生け贄に捧げる。

あなたのライブラリーから装備品や機体であるカード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。そのマナ総量が生け贄に捧げられたパーマネントのマナ総量より少ないなら、占術2を行う。

- この呪文を唱えるためには、ちょうど1体のアーティファクトやクリーチャーを生け贄に捧げなければならない。アーティファクトやクリーチャーを生け贄に捧げずにこの呪文を唱えることも、追加のアーティファクトやクリーチャーを生け贄に捧げることもできない。
- プレイヤーが対応できるのは、この呪文を唱え終わり、コストの支払いも終わった後である。あなたがこの呪文を唱えるのを妨害をするために、生け贄に捧げたパーマネントに干渉することは、誰にもできない。

《囃掌の忍者》

{2}{B}

クリーチャー — 人間・忍者

3/3

忍術{2}{B}

囃掌の忍者は威迫・カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

囃掌の忍者がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはこれの上から威迫・カウンター1個を取り除いてもよい。そうしたとき、そのプレイヤーは手札を公開し、あなたはそこから土地でないカード1枚を選び、追放する。

- あなたが《囃掌の忍者》の誘発型能力を解決する際に、その上から威迫・カウンター1個を取り除くことを選んだなら、そこで2つ目の誘発型能力がスタックに送られ、プレイヤーは呪文や能力でそれに対応できる。2つ目の能力が解決された時点で、プレイヤーは手札を公開する。

《告別》

{4}{W}{W}

ソーサリー

以下から1つ以上を選ぶ。

- すべてのアーティファクトを追放する。
- すべてのクリーチャーを追放する。
- すべてのエンチャントを追放する。
- すべての墓地を追放する。

- あなたが《告別》のモードを2つ以上選んだなら、それらのモードを記載されている順番で行う。

《孤独な鍛錬》

{1}{R}

エンチャント

あなたがコントロールしているクリーチャー1体が単独で攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

- クリーチャーが攻撃クリーチャー指定ステップで攻撃クリーチャーとして指定される唯一のクリーチャーであった場合、それは単独で攻撃している。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《孤独な鍛錬》の能力は誘発しない。
- あなたは、これによりプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、土地をプレイできるのは、あなたのメイン・フェイズ中でスタックが空であり、このターンにまだ土地をプレイしていない場合のみである。

《古霊招来》

{1}{G}{G}{G}{G}

ソーサリー

緑の4/5のスピリット・クリーチャー・トークン2体を生成し、それらそれぞれの上に、警戒・カウンターや到達・カウンターやトランプル・カウンターのうち1個をそれぞれ選んで置く。

- 2体の緑のスピリット・クリーチャー・トークンに、それぞれ個別にどのタイプのカウンターを置くかはあなたが選ぶ。
- 置換効果により2つ以上のトークンが生成されるなら、あなたはそれぞれのトークンについて、その選択を行う。たとえば、あなたが《似通った生命》をコントロールしている間に《古霊招来》を解決するなら、結果として生成される4つのトークンそれぞれについて、どのタイプのカウンターを置くか選択する。

《災厄招来》

{1}{R}{R}{R}{R}

インスタント

あなたはあなたの墓地や手札から、インスタントやソーサリーである呪文最大2つを、マナ総量の合計が6以下になるように選び、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。それらの呪文があなたの墓地に置かれるなら、代わりにそれらを追放する。災厄招来を追放する。

- 《災厄招来》は、あなたの墓地にあるカードのマナ総量およびタイプを見るのではなく、スタックにある呪文のマナ総量とタイプを見る。特に、あなたが唱える呪文がインスタントかソーサリーであり、かつ合計のマナ総量が6以下であるかぎり、モードを持つ両面カードの第2面や分割カードのどちらの面を唱えてもよい。
- それらの呪文は、《災厄招来》の解決中に連続して唱えられる。あなたが2つ目に唱えた呪文が、最初に解決される。
- マナ・コストを支払うことなく呪文を唱えるなら、代替コストの支払いを選択することはできない。しかし、追加コストを支払うことはできる。その呪文を唱えるために必要な追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- その呪文のマナ・コストに[X]が含まれるなら、マナ・コストを支払うことなくそれを唱えるときには、Xの値として0を選ばなければならない。

《詩人、山崎典華》

{2}{W}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/2

警戒

あなたがコントロールしている侍や戦士のうち1体が単独で攻撃するたび、あなたの墓地にあるエンチャント・カード1枚を対象とする。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。

- クリーチャーが攻撃クリーチャー指定ステップで攻撃クリーチャーとして指定される唯一のクリーチャーであった場合、それは単独で攻撃している。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体を除いて他がすべて戦闘から取り除かれたとしても、《詩人、山崎典華》の誘発型能力は誘発しない。
- あなたは、これにより唱えたエンチャントのコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。

《執政の権限》

{W}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+2/+2の修整を受ける。それがクリーチャー・エンチャントや伝説のクリーチャーであるなら、代わりに、それの上に+1/+1カウンター1個を置き、ターン終了時までそれは+1/+1の修整を受ける。

- それがクリーチャー・エンチャントであると同時に伝説のクリーチャーでもあったとしても、あなたがそれの上に置けるのは+1/+1カウンター1個のみであり、それがター終了時まで受けるのは+1/+1の修整のみである。

《漆月魁渡》

{1}{U}{B}

伝説のプレインズウォーカー — 魁渡

3

あなたの終了ステップの開始時に、このターンに漆月魁渡が戦場に出た場合、これはフェイズ・アウトする。

+1：カード1枚を引く。その後、このターンにあなたが攻撃していないかぎりカード1枚を捨てる。

-2：「このクリーチャーはブロックされない。」を持つ青の1/1の忍者・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-7：あなたは「あなたがコントロールしているクリーチャー1体がプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたのライブラリーから青や黒であるクリーチャー・カード1枚を探し、戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を持つ紋章を得る。

- フェイズ・アウトしているパーマネントは、存在していないかのように扱われる。それらは呪文や能力の対象にならず、それらの常在型能力は効果がなく、それらの誘発型能力は誘発せず、それらでは攻撃もブロックもできない。その他も同様である。
- 《漆月魁渡》がフェイズ・アウトするとき、それについているオーラも同時にフェイズ・アウトする。それらのオーラは、《漆月魁渡》についたまま《漆月魁渡》と同時にフェイズ・インする。
- パーマネントは、そのコントローラーのアンタップ・ステップ中、そのプレイヤーがパーマネントをアンタップする直前にフェイズ・インする。《漆月魁渡》はフェイズ・アウトしたときに置かれていた数と同数の忠誠カウンターが置かれた状態でフェイズ・インする。
- フェイズ・アウトによってパーマネントが戦場を離れたり、再び戦場に出たりすることはない。従って「戦場を離れた」や「戦場に出た」能力は誘発せず、《漆月魁渡》の1つ目の能力がフェイズ・インしたターンの終わりに再び誘発することはない。

《魁渡の追跡》

{2}{B}

ソーサリー

プレイヤー1人を対象とする。そのプレイヤーはカード2枚を捨てる。ターン終了時まで、あなたがコントロールしているすべての忍者やならず者は威迫を得る。(それらは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。)

- 威迫を得る忍者やならず者は、《魁渡の追跡》の解決時にのみ決定する。この呪文が解決されたあとに戦場に出た忍者やならず者は威迫を持たない。そしてこれにより威迫を得たクリーチャーがその後何らかの理由で忍者やならず者でなくなったとしても、威迫を失うことはない。

《将軍、山崎兵子》

{3}{R}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/3

トランプル

あなたがコントロールしている侍や戦士のうち1体が単独で攻撃するたび、あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚を対象とする。このターン、あなたはそれを唱えてもよい。

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《将軍、山崎兵子》の誘発型能力は誘発しない。
- あなたは、これにより墓地からアーティファクトを唱えるときも、必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。通常、これはあなたの戦闘後メイン・フェイズになるまで、そのカードは唱えられないということの意味している。

《自動操縦の工匠》

{2}

アーティファクト・クリーチャー — 工匠

1 / 3

{T} : {C}を加える。このマナは、能力を起動するためかアーティファクト・呪文を唱えるためにしか使用できない。

- 《自動操縦の工匠》の能力からのマナは、あらゆる能力を起動するために使用できる。この能力には、忍術や魂力といった、戦場外から起動する能力も含まれている。

《慈悲無き者》

{2}{B}

クリーチャー — スピリット

2 / 3

威迫（このクリーチャーは2体以上のクリーチャーにしかブロックされない。）

慈悲無き者が攻撃するたび、あなたの墓地にありマナ総量がX以下であるクリーチャー・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。Xはあなたがコントロールしていて改善されているクリーチャーの数に等しい。（装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。）

- Xの値は、能力が誘発される時（つまりあなたが対象を選ぶとき）と、その能力を解決するとき（その対象がなおも適正であるか確かめるとき）の両方で計算される。もしもその時点で、あなたがコントロールしている改善されているクリーチャーの数が減少しており、対象が不適正になっていたなら、慈悲なき者の能力は解決されない。

《精神連繫メカ》

{2}{U}

アーティファクト — 機体

4 / 3

飛行

精神連繫メカが各ターンで最初に搭乗されるたび、そのターンにこれに搭乗して伝説でないクリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、精神連繫メカは、4/3であり他のタイプに加えて機体・アーティファクトであり飛行を持つことを除きそのコピーになる。

搭乗 1

- 《精神連繫メカ》の2つ目の能力は、各ターンに初めてその搭乗能力が解決されたときに誘発される。
- 《精神連携メカ》の誘発型能力が対象にできるのは、このターンに搭乗のコストを支払うためタップされていたクリーチャーのみである。
- コピー効果ではない継続的效果によって《精神連携メカ》のパワーやタフネスやタイプが変わっているなら、その効果は《精神連携メカ》がコピーになった後も適用され続ける。
- 《精神連携メカ》は、《精神連携メカ》の他のタイプに加えて4/3であることを除き、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーする（クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。それについては後述）。それはそのクリーチャーがタップ状態であるかアンタップ状態であるか、その上にカウンターがあるかどうか、オーラや装備品がついているかどうかをコピーしない。また、パワーやタフネスやタイプや色などを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。
- 《精神連携メカ》が他の何かをコピーしているクリーチャーのコピーになった場合、それはそのクリーチャーがコピーしているもののコピーとなる。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《精神連携メカ》は、そのトークンを戦場に出した効果に記されている元の特性をコピーする。トークンにはならない。
- プレイヤーが《精神連携メカ》に、通常はクリーチャーでも機体でもない伝説でないパーマネントを搭乗させたなら、その結果として《精神連携メカ》がなるパーマネントは、0/0のアーティファクト・クリーチャーであり、通常はそのオーナーの墓地に置かれることになる。これは、クリーチャーであることがそのパーマネントのコピー可能な特性に含まれていないなら、コピー効果ではそのパーマネントのパワーやタフネスを設定することはできないためである。

搭乗の効果はコピー効果の後に適用され、《精神連携メカ》はパワーやタフネスが定義されていないクリーチャーになる。それゆえ両方とも値は0になる。

《勢団の揺さぶり》

{2}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーは自分の手札を公開する。あなたはそこから土地でないカード1枚を選んでよい。そうしたなら、そのプレイヤーはそのカードを捨てる。そうしないなら、あなたはあなたがコントロールしているクリーチャーや機体のうち1体の上に+1/+1カウンター2個を置く。

- あなたがカウンターを置くクリーチャーや機体を選ぶのは、対象にした対戦相手がその手札を公開し、カード1枚を選ぶか選ばないかをあなたが決めた後である。
- あなたは、クリーチャーや機体をコントロールしていなくても《勢団の揺さぶり》を唱えられる。あなたが（相手がそれを公開しなかったなどの理由で）土地でないカードを選ばなかったなら、何も起こらない。

《青銅の棍棒》

{1}

アーティファクト — 装備品

{2}：ターン終了時まで、装備しているクリーチャーは+X/+0の修整を受ける。Xは、このターンにこの能力を解決した回数に等しい。

装備{1}（{1}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- この1つ目の起動型能力を解決する際には、その起動自身も含んで、同じ《青銅の棍棒》の同じ能力が、そのターンに何回解決されたかを数える。例えば、ターン中に初めてこの能力を解決したときには、この能力はターン終了時まで+1/+0を、2回目にはターン終了時まで+2/+0を与えるといった具合である。
- 能力を解決した回数は、《青銅の棍棒》が別のクリーチャーについていたり、その時点でクリーチャーについていなかったりしても数える。この能力のコピー（たとえば、《石成エンジン》によって生成されたもの）は数に入れる。同名の他の装備品による能力は、回数を決定する際に数に入れない。能力が打ち消されたときも、数には入れない。

《精霊界との接触》

{2}{W}

エンチャント

精霊界との接触が戦場に出たとき、アーティファクトやクリーチャーのうち最大1つを対象とする。精霊界との接触が戦場を離れるまで、それを追放する。

魂力 — {1}{W}, 精霊界との接触を捨てる：アーティファクトやクリーチャーのうち1つを対象とする。それを追放する。次の終了ステップの開始時に、それをオーナーのコントロール下で戦場に戻す。

- 《精霊界との接触》あるいはその魂力能力で両面カードが追放されて戦場に戻るなら、そのカードは第1面を表向きにして戦場に出る。
- 《精霊界との接触》が、その最後の1つ目の能力が解決されるより前に戦場を離れたなら、対象としたパーマネントは追放されない。
- 追放されたパーマネントについていたオーラは、オーナーの墓地に置かれる。装備品は、はずれて戦場に残る。追放されたパーマネントの上に置かれていたカウンターは消滅する。カードが戦場に戻るとき、それは追放されたカードとは関係ない新しいオブジェクトになる。
- これによりトークンが追放されたなら、それは戦場に戻らないで消滅する。

《精霊の姉の召集》

{3}{W}{B}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚を対象とする。あなたはそのカードと共通のカード・タイプを持つパーマネント1つを生け贄に捧げてもよい。そうしたら、あなたの墓地にあるその対象にしたカードを戦場に戻す。それは「このパーマネントが戦場を離れるなら、これを他のいずこかに置く代わりに追放する。」を得る。

- 《精霊の姉の召集》が戦場を離れたとしても、その置換効果はそのまま適用され続ける。それによって戦場に戻されたパーマネントが戦場を離れるなら、代わりに追放される。
- 「死亡」とは戦場から墓地に置かれることを意味する。その代わりに追放されたクリーチャーは「死亡」したわけではない。それが死亡することによって誘発する能力は誘発しない。

《千の顔の影》

{U}

クリーチャー — 人間・忍者

1/1

忍術 {2}{U}{U} ({{2}{U}{U}, あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札にあるこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。)

飛行

あなたの手札から千の顔の影が戦場に出たとき、これが攻撃している場合、これでない攻撃クリーチャー1体を対象とする。そのコピーであるトークン1体を生成する。そのトークンはタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出る。

- あなたは、このトークンが戦場に出る際に、それがどの対戦相手や、対戦相手のプレインズウォーカーを攻撃しているのかを指定する。それは、《千の顔の影》が攻撃しているプレイヤーやプレインズウォーカーと同じである必要はない。(忍術のルールでは、忍術の能力によって攻撃している状態で戦場に出たクリーチャーは、手札に戻ってきたブロックされなかったクリーチャーと同じプレイヤーやプレインズウォーカーを攻撃すると明記されているのを忘れないこと。)
- トークンは攻撃している状態ではあるが、それは攻撃クリーチャーとして指定されたわけではない(たとえば「クリーチャーが1体攻撃するたび」に誘発する能力は誘発しない)。
- トークンは、コピー元のクリーチャーに書かれていることをそのままコピーするが、それ以外のことはコピーしない(詳しくは後述するが、クリーチャーが別の何かをコピーしていたり、トークンであったりする場合を除く。)これはそのクリーチャーの上にカウンターがあるかどうか、オーラまたは装備品がついているかどうかをコピーしない。また、タイプ、色、パワー、タフネスなどを変える、コピー効果でない効果もコピーしない。また、クリーチャーでないパーマネントをクリーチャーにした効果をコピーしない。トークンが戦場に出るに際し、それがクリーチャーでなかった場合、それは攻撃していない。
- コピー元のクリーチャーのマナ・コストに{X}が含まれているなら、Xは0として扱う。
- コピー元のクリーチャーが他の何かをコピーしていたなら、そのトークンはそのクリーチャーがコピーしているものとして戦場に出る。
- コピー元のクリーチャーがトークンであるなら、《千の顔の影》によって生成されたトークンはそのトークンを生成した効果に記されている元の特性をコピーする。
- コピー元のクリーチャーの戦場に出たときに誘発する能力は、このトークンが戦場に出たときにも誘発する。コピー元のクリーチャーが持つ「[[このクリーチャー]が戦場に出るに際し]」や「[[このクリーチャー]は～状態で戦場に出る]」の能力も機能する。

《絶望招来》

{1}{B}{B}{B}{B}

ソーサリー

対戦相手1人を対象とする。そのプレイヤーはクリーチャー1体を生け贄に捧げる。そうできないなら、そのプレイヤーは2点のライフを失い、あなたはカード1枚を引く。その後、エンチャントとプレインズウォーカーについてもこの手順を繰り返す。

- 対象となった対戦相手はクリーチャー1体を生け贄に捧げるかどうかは選べないが、自分がコントロールしているどのクリーチャーを捧げるかは選ぶ。

- あなたがこの手順を繰り返すとき、あなたは新たなプレイヤーを選ばない。同一のプレイヤーが、3種類のパーマネントを可能なら生け贄に捧げる。
- 対象となる対戦相手が、クリーチャー1体を生け贄にできたか否かとは関係なく、エンチャントとプレインズウォーカーについて、この手順を繰り返す。

《装身》

{2}{U}

インスタント

クリーチャーや機体のうち1体を対象とする。ターン終了時まで、それは基本のパワーとタフネスが4/5のアーティファクト・クリーチャーになる。

カード1枚を引く。

- 《装身》は、そのクリーチャーや機体のパワーやタフネスを特定の数値に設定する、それ以前の効果を上書きする。このパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- 《装身》によって機体がアーティファクト・クリーチャーになった場合、それは機体が搭乗されることで誘発されるあらゆる能力において、機体に「搭乗した」数には含まない。

《祖先の刀》

{1}{W}

アーティファクト — 装備品

あなたがコントロールしている侍や戦士のうち1体が単独で攻撃するたび、あなたは{1}を支払ってもよい。そうしたとき、祖先の刀をそれにつける。

装備しているクリーチャーは+2/+1の修整を受ける。

装備{3}（{3}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- クリーチャーが単独で攻撃するとは、攻撃クリーチャー指定ステップにそのクリーチャーのみが攻撃クリーチャーとして指定されることである。たとえば、あなたが複数のクリーチャーで攻撃し、その中の1体以外すべてが戦闘から取り除かれたとしても、《祖先の刀》の誘発型能力は誘発しない。
- 《祖先の刀》の能力の解決時に{1}を支払うことを選んだなら、2つ目の誘発型能力が誘発し、プレイヤーはそれに対応できる。その後、2つ目の能力が解決されたら、《祖先の刀》は単独で攻撃したそのクリーチャーにつく。

《魂転移》

{1}{B}{B}

ソーサリー

以下から1つを選ぶ。あなたがこの呪文を唱える際にあなたがアーティファクトとエンチャントをコントロールしているなら、あなたは両方を選んでよい。

- クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを追放する。
- あなたの墓地にありクリーチャーやプレインズウォーカーであるカード1枚を対象とする。それをあなたの手札に戻す。

- アーティファクトとエンチャントは、同じパーマネントでもよい。
- あなたが《魂転移》を唱えて両方のモードを選んでしまえば、その後にそれに対応してあなたがコントロールしているアーティファクトやエンチャントがどうなるかが関係ない。《魂転移》は変わらず、選んだ両方のモードを持つ。

《タミヨウの完成化》

{3}{U}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（アーティファクトやクリーチャーやプレインズウォーカー）

タミヨウの完成化が戦場に出たとき、エンチャントしているパーマネントをタップする。それが装備

品であるなら、それをはずす。

エンチャントしているパーマネントはすべての能力を失い、そのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない。

- 換装能力を失った装備品クリーチャーは、いかなる効果によってもクリーチャーにつけることはできない。
- すでについている換装能力を持つ装備品で、その換装能力を失ったものは、はずれるまで再びクリーチャーに戻る事はできず、はずれるのは《タミヨウの完成化》の誘発型能力が解決されたときである。その能力が打ち消されたなら、その装備品は装備しているクリーチャーについていたままである。
- 《タミヨウの完成化》がついたプレインズウォーカーは、なおも攻撃される可能性があり、ダメージを受けたなら忠誠カウンターを失う。

《秩序の柱、直美》

{3}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・アドバイザー

4/4

秩序の柱、直美が戦場に出るか攻撃するたび、あなたがアーティファクトとエンチャントをコントロールしている場合、警戒を持つ白の2/2の侍・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- そのアーティファクトとエンチャントは、同じパーマネントでもよい。
- 《秩序の柱、直美》が戦場に出た時点で、あなたがアーティファクトとエンチャントの両方をコントロールしていたのでなければ、その能力は一切誘発しない。その能力が誘発したなら、それを解決するときに再度確認する。その時点で両方をコントロールしているのでなければ、その能力は何もしない。

《仲裁者の拘束》

{2}{W}

エンチャント — オーラ

エンチャント (パーマネント)

エンチャントしているパーマネントでは攻撃もブロックもできず、それは機体に搭乗できない。その起動型能力は、マナ能力でないかぎり起動できない。

- 「機体に搭乗できない」クリーチャーは、それをタップして機体の搭乗コストを支払うことができない。
- 起動型能力とはコロン (:) を含むものであり、「[コスト]:[効果]」の形で書かれている。起動型能力を表すキーワード（たとえば、装備）もある。それらは注釈文にコロンを含む。プレインズウォーカーの忠誠度能力も起動型能力である。
- 《仲裁者の拘束》は、常在型能力がゲームに影響を与えることを妨げず、誘発型能力が誘発することも妨げない。マナ能力を起動することも妨げない。解決時にマナを生み出す起動型能力のほとんどはマナ能力である。

《長所食い》

{1}

伝説のアーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーが死亡するたび、それを追放する。

装備しているクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

長所食いによって追放されているカードが飛行を持っているかぎり、装備しているクリーチャーは飛行を持つ。先制攻撃、二段攻撃、接死、速攻、呪禁、破壊不能、絆魂、威迫、プロテクション、到達、トランブル、警戒についても同様である。

装備{1}

- 《長所食い》が戦場を離れて、それから戦場へ戻ってきた場合、それは以前に戦場に存在していた間に追放されたカードとは関連していない、新しいオブジェクトになる。それ以降、《長所

《食い》がそれを装備しているクリーチャーに能力を与えるには、新たにカードを追放しなければならない。

《調和した出現》

{3}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（あなたがコントロールしている土地）

エンチャントしている土地は、警戒と速攻を持つ緑の4/5のスピリット・クリーチャーである。それは土地でもある。

エンチャントしている土地が破壊されるなら、代わりに調和した出現を生け贄に捧げる。ターン終了時まで、その土地は破壊不能を得る。

- 《調和した出現》の置換効果は、エンチャントしている土地が致死ダメージによって破壊されるか、その他何らかの理由で破壊されるかに関わらず適用される。
- 《調和した出現》の置換効果は、あなたがこのエンチャントしている土地を生け贄に捧げる必要のあるコストや効果は置換しない。

《調和の織り手》

{1}{G}

クリーチャー・エンチャント — 蛇・ドルイド

2/2

あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャー・エンチャントは+1/+1の修整を受ける。

{G}, {T}: あなたがコントロールしていて発生源がエンチャントであり起動型や誘発型である能力1つを対象とする。それをコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。(マナ能力は対象にできない。)

- 「発生源がエンチャントであり起動型や誘発型である能力」には、他の領域から起動・誘発できるエンチャント・カードの能力（たとえば魂力能力）が含まれる。

《沈黙の蜘蛛、琴瀬》

{3}{U}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・忍者

4/4

沈黙の蜘蛛、琴瀬が戦場に出たとき、対戦相手の墓地にあり基本土地・カードでないカード1枚を対象とする。それを追放する。そのプレイヤーの墓地と手札とライブラリーから、そのカードと同じ名前を持つ望む枚数のカードを探し、追放する。その後、そのプレイヤーはライブラリーを切り直す。あなたが沈黙の蜘蛛、琴瀬をコントロールし続けているかぎり、あなたはそれらの追放されているカードのうち1枚をプレイしてもよく、それを唱えるためにマナを望む色のマナであるかのように支払ってもよい。

- あなたがプレイできるのは、追放されたカードのうち1枚だけである。追放されたカードのうち1枚をプレイしたなら、残りのカードは追放領域に残る。
- あなたが望むなら、対象としたカードと同じ名前を持つカードの一部または全部を、それがあつた領域に残してよい。
- 他のプレイヤーが《沈黙の蜘蛛、琴瀬》のコントロールを得た場合、たとえ後にコントロールを取り戻したとしても、あなたは追放されたカードを一切プレイできない。同様に、《沈黙の蜘蛛、琴瀬》が戦場を離れ、そして後に戻ってきた場合、あなたはそれが最初に戦場に出たときに追放されたカードをプレイすることはできない。

《月の賢者の養子、ナシ》

{1}{B}{B}

伝説のクリーチャー — ネズミ・忍者

3/2

忍術 {3}{B} ({3}{B}, あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手

札に戻す：あなたの手札にあるこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。）
月の賢者の養子、ナシがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、各プレイヤーのライブラリーのそれぞれ一番上にあるカード1枚を追放する。ターン終了時まで、あなたはそれらのカードのうち1枚をプレイしてもよい。あなたがこれにより呪文を唱えるなら、マナ・コストを支払うのではなく、そのマナ総量に等しい点数のライフを支払う。

- あなたは該当する点数のライフを支払うことによってのみ、その呪文を唱えられる。あなたは通常のコストを支払うことも、その他の代替コストを支払うこともできない。あなたは依然としてキッカー・コストのような追加コストを支払うことができる。その呪文に強制の追加コストがあるなら、それを支払わなければならない。
- このやり方で呪文を唱えたり、土地をプレイするときには、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、このターンにすでに土地をプレイしていた場合、このやり方で通常どおりに土地をプレイすることはできない。
- このやり方でマナ・コストに{X}を含む呪文を唱えるとき、適正なXの値は0のみである。

《月罨の試作品》

{U}

アーティファクト

{T}, あなたがコントロールしていてアンタップ状態であるアーティファクトやクリーチャーのうち1つをタップする：{C}を加える。

魂力 — {4}{U}, 月罨の試作品を捨てる：土地でないパーマメント1つを対象とする。そのオーナーはそれを自分のライブラリーの一番上か一番下に置く。

- ライブラリーの一番上に置くか一番下に置くかを選ぶのはそのパーマメントのオーナーである。他のプレイヤーもその選択を知ることができる。合体したクリーチャーや変容したクリーチャーなど、特殊な状況下では、1つのパーマメントが複数のカードから構成されることがある。そのようなケースにおいては、そのパーマメントのオーナーはすべてのカードを一番上に置くかすべてのカードを一番下に置くかする。そのパーマメントのオーナーはそれらのカードの順番を選べるが、他のプレイヤーはその順番を知ることができない。

《鉄の弟子》

{1}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/0

鉄の弟子は+1/+1カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

鉄の弟子が死亡したとき、これの上にカウンターがある場合、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。その上にそれらのカウンターを置く。

- 《鉄の弟子》は+1/+1カウンターのみでなく、その上に置かれているすべてのカウンターを対象となるクリーチャーの上に置く。
- 《鉄の弟子》の能力は、その上にあるカウンターを対象としたクリーチャーに移動させるわけではない。つまり、《鉄の弟子》が死亡したとき、あなたはそれの上に置かれていた同じ数の各種類のカウンターをそのクリーチャーの上に置く。
- 稀に、該当するカウンターを2体以上のパーマメントの上に置くことになる可能性がある。たとえば、《鉄の弟子》が死亡したとき、あなたが《オゾリス》をコントロールしていたなら、あなたはその該当する数の各種類のカウンターを《オゾリス》と対象としたクリーチャーの両方の上に置く。
- 《鉄の弟子》が死亡したとき、その上に-1/-1カウンターが置かれていた場合、最後の能力にはそれも含まれる。その結果、その受け手が死亡する可能性がある。

《天空に到る母聖樹》

{3}{G}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。)

I—あなたのライブラリーから基本森・カード最大2枚を探し、公開し、あなたの手札に加える。その後、ライブラリーを切り直す。

II—あなたの墓地にある土地・カード最大1枚を対象とする。それをあなたのライブラリーの一番上に置く。

III—この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《母聖樹の枝》

クリーチャー・エンチャント — 植物

0/0

到達

母聖樹の枝は、あなたがコントロールしている土地1つにつき+1/+1の修整を受ける。

- カードには章番号がII, II, IIIと書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通りI, II, IIIである。

《とぐろ巻きの忍び寄り》

{1}{G}

クリーチャー — 蛇・忍者

2/1

忍術 {1}{G} ({1}{G}, あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札にあるこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。)

とぐろ巻きの忍び寄りがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたがコントロールしていて+1/+1カウンターが置かれていないクリーチャー1体を対象とする。その上に+1/+1カウンター1個を置く。

- 《とぐろ巻きの忍び寄り》の誘発型能力の対象に、この誘発型能力を解決する前に+1/+1カウンターが置かれたなら、それは不適正な対象となる。

《道路脇の聖遺》

土地

{T} : {C}を加える。

{2}, {T}, 道路脇の聖遺を生け贄に捧げる：あなたがアーティファクトをコントロールしているなら、カード1枚を引く。あなたがエンチャントをコントロールしているなら、カード1枚を引く。

- あなたがアーティファクトとエンチャントの両方をコントロールしているなら、カード2枚を引く。1つのパーマネントがアーティファクトでありエンチャントでもあるなら、それは両方をコントロールしていると数える。

《毒血勢団の口封じ》

{1}{B}

クリーチャー — 人間・忍者

2/1

忍術 {1}{B} ({1}{B}, あなたがコントロールしていてブロックされなかった攻撃クリーチャー1体を手札に戻す：あなたの手札にあるこのカードをタップ状態かつ攻撃している状態で戦場に出す。)

毒血勢団の口封じがプレイヤー1人に戦闘ダメージを与えるたび、あなたはクリーチャー・カード1枚を捨ててもよい。そうしたとき、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。それを破壊する。

- 《毒血勢団の口封じ》の最後の能力の対象を選ぶのは、あなたがカードを捨てるか否かを選んだ後である。あなたがカードを捨てることを選んだなら、2つ目の誘発型能力がスタックに置かれ、あなたはそれの対象を選ぶ。対戦相手は通常通り、その誘発型能力に対応できる。

《肉体の裏切者、テゼレット》

{2}{U}{U}

伝説のプレインズウォーカー — テゼレット

4

各ターンであなたが1つ目に起動するアーティファクトの起動型能力を起動するためのコストは{2}少なくなる。

+1：カード2枚を引く。その後、あなたがアーティファクト・カード1枚を捨てないかぎり、カード2枚を捨てる。

-2：アーティファクト1つを対象とする。それはアーティファクト・クリーチャーになる。それが機体でないなら、その基本のパワーとタフネスは4/4になる。

-6：あなたは「あなたがコントロールしているアーティファクト1つがタップ状態になるたび、カード1枚を引く。」を持つ紋章を得る。

- 《肉体の裏切者、テゼレット》の1つ目の能力は、あなたが各ターンに起動しようとするアーティファクトの1つ目の起動型能力のコストを減らす。そのターンにあなたが起動するアーティファクトの2つ目の能力（およびそれ以降の能力）の起動コストは、あなたが起動した1つ目の能力がそもそもマナを消費しなかったとしても、減らない。これについて、マナ能力も例外ではないことに注意すること。
- あなたがそれに支払うために必要ななんらかのマナ能力を起動する前に、そのコストを支払うためのマナ能力を起動したなら、《肉体の裏切者、テゼレット》によるコスト減少を受けるのはそのマナ能力である。その能力の総コストが確定してから、あなたはコストを支払うためのマナ能力を起動することができるようになる。
- 《肉体の裏切者、テゼレット》の2つ目の忠誠度能力を機体を対象として起動したなら、それはその機体に書かれたパワーとタフネスを持つ。
- 《肉体の裏切者、テゼレット》の2つ目の忠誠度能力によって機体がアーティファクト・クリーチャーになったなら、それは機体が搭乗されることで誘発されるあらゆる能力において、機体に「搭乗した」数には含まない。

《二天一流、一心》

{R}{W}{B}

伝説のクリーチャー — 人間・侍

3/4

あなたがコントロールしているパーマネント1つの誘発型能力1つがクリーチャーの攻撃によって誘発するなら、その能力は追加でもう1回誘発する。

- 《二天一流、一心》の能力は、「[このクリーチャー]が攻撃するたび」や「あなたが1体以上のクリーチャーで攻撃するたび」など、攻撃に直接関係している条件を持つ誘発型能力にのみ影響する。「このクリーチャーがタップ状態になるたび」など、他の誘発条件を持つ誘発型能力には影響しない。
- 《二天一流、一心》の効果は誘発型能力をコピーするわけではなく、その能力を2回誘発させる。能力をスタックに置く際に行う選択、たとえばモードや対象の選択は、各能力につき個別に選択する。解決時に行う選択も、個別に行う。

《忍者の苦無》

{1}

アーティファクト — 装備品

装備しているクリーチャーは「{1}, {T}, 忍者の苦無を生け贄に捧げる：クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。忍者の苦無はそれに3点のダメージを与える。」を持つ。

装備{1}（{1}：あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。これをそれにつける。装備はソーサリーとしてのみ行う。）

- プレイヤーが対戦相手の《忍者の苦無》を装備したクリーチャーのコントロールを、《忍者の苦無》のコントロールを得ずに獲得したなら、自分がコントロールしていないパーマネントを生け贄に捧げることはできないため、《忍者の苦無》を装備したクリーチャーに与える能力を起動することはできない。

《墓照らし》

{2}{B}

クリーチャー — スピリット

2/2

飛行

墓照らしが戦場に出たとき、このターンにクリーチャーが死亡していたなら、カード1枚を引く。そうでないなら、各プレイヤーはそれぞれクリーチャー1体を生け贄に捧げる。

- 《墓照らし》の誘発型能力にある「そうでないなら」は、このターンにクリーチャーが死んだか否かを参照しているのであり、カード1枚を引いたかどうかを参照しているのではない。

《発展の暴君、ジン＝ギタクシアス》

{5}{U}{U}

伝説のクリーチャー — ファイレクシアン・法務官

5/5

あなたがアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、その呪文をコピーする。あなたはそのコピーの新しい対象を選んでもよい。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。(パーマネント・呪文のコピーはトークンになる。)

対戦相手がアーティファクトやインスタントやソーサリーである呪文を唱えるたび、その呪文を打ち消す。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。

- コピー元の呪文がモードを持つ（「以下から1つを選ぶ。」のような記述がある）なら、《発展の暴君、ジン＝ギタクシアス》の1つ目の能力で生成されたコピーも同じモードになる。異なるモードを選ぶことはできない。
- コピー元の呪文が唱えられた際に複数の対象にダメージを割り振ったなら、その割り振りを変更することはできない。ただし、そのダメージを与える対象は変更できる。唱えた際にカウンターを複数の対象に割り振って置く呪文についても同様である。
- あなたは、《発展の暴君、ジン＝ギタクシアス》の1つ目の能力によって生成されたコピーのために追加コストを支払うことを選べない。しかし、元の呪文に、支払われた追加コストに基づく効果があったなら、コピーにも同じコストが払われていたかのようにその効果もコピーされる。
- 《発展の暴君、ジン＝ギタクシアス》の1つ目の能力が生成するコピーはスタック上に生成される。それらは「唱えられた」わけではない。プレイヤーが呪文を唱えたときに誘発する能力は誘発しない。
- この能力を誘発させた呪文がこの能力の解決時までには打ち消されたとしても、コピーは生成される。そのコピーは元の呪文より前に解決される。
- 《発展の暴君、ジン＝ギタクシアス》の最後の能力が誘発するのは、毎ターン対戦相手1人につき1回ではなく、毎ターン1回だけである。

《発明的反復》

{3}{U}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。)

I — クリーチャーやプレインズウォーカーのうち最大1体を対象とする。それをオーナーの手札に戻す。

II — あなたの墓地にあるアーティファクト・カード1枚をあなたの手札に戻す。そうでないなら、カード1枚を引く。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《生けるひらめき》

クリーチャー・エンチャント — ムーンフォーク

3/3

飛行

あなたが呪文を唱えるたび、次のあなたのターンまで、対戦相手はその呪文と同じmana総量を持つ呪文を唱えられない。

- 《生けるひらめき》の誘発型能力は、それを誘発させた呪文よりも前に解決される。特に、この能力は解決されるまで効果を及ぼさないため、対戦相手は対応して元の呪文と同じmana総量を持つインスタント・呪文を唱えることができる。
- 《生けるひらめき》の誘発型能力は、プレイヤーがすでに唱えていた呪文には、例えその呪文がまだ解決していないとしても、影響しない。

《爆発的特異性》

{8}{R}{R}

ソーサリー

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたがコントロールしている望む数のアンタップ状態のクリーチャーをタップしてもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これによりタップしたクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。爆発的特異性はそれに10点のダメージを与える。

- 《爆発的特異性》の追加コストによって、そのコストが{R}{R}よりも少なくなることはない。しかしながら、あなたは望む数のアンタップ状態のクリーチャーをタップすることができる。それによって、それ以上コストが減らないとしても構わない。

《碑出告が全てを貪る》

{1}{B}{R}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロー・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。)

I — mana総量が1以下で土地でないすべてのパーマネントを破壊する。

II — すべての墓地を追放する。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《全てを貪る者の器》

クリーチャー・エンチャント — オーガ・シャーマン

3/3

トランプル

全てを貪る者の器がダメージを与えるたび、これの上に+1/+1カウンター1個を置く。

全てを貪る者の器がプレイヤー1人にダメージを与えるたび、このターンにこれがそのプレイヤーに10点以上のダメージを与えていた場合、そのプレイヤーはこのゲームに敗北する。

- 戦場にあるパーマネントのmana総量に{X}が含まれるなら、Xは0である。
- 変身する両面カードのmana総量は、第2面を表にしている場合、その第1面のmana総量である。
- 《全てを貪る者の器》の1つ目の誘発型能力は、戦闘ダメージに限らず、これがダメージを与えるたびに誘発される。これが複数のプレイヤーやパーマネントに同時にダメージを与えた場合（たとえば、トランプルが作用した場合や、複数のクリーチャーにブロックされた場合）、この能力は1回しか誘発しない。
- 《全てを貪る者の器》がダメージを与えるのと同時に致死ダメージを与えられたなら、それは誘発型能力を解決する前に破壊される。そのため、+1/+1カウンターを置き、それによって残るということはできない。

《火花舞う出現》

{1}{R}

エンチャント — オーラ

エンチャント (あなたがコントロールしている土地)

エンチャントしている土地は速攻を持つ赤の3/3のスピリット・クリーチャーである。それは土地でもある。

エンチャントしている土地が破壊されるなら、代わりに火花舞う出現を生け贄に捧げる。ターン終了時まで、その土地は破壊不能を得る。

- 《火花舞う出現》の置換効果は、エンチャントしている土地が致死ダメージで破壊されるときと、それ以外の理由で破壊されるとき、そのいずれの場合にも適用される。
- 《火花舞う出現》の置換効果は、あなたがそのエンチャントしている土地を生け贄に捧げる必要のあるコストや効果は置換しない。

《百節棍のムカデ》

{2}{B}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・昆虫

2/2

百節棍のムカデや装備しているクリーチャー1体が攻撃するたび、ターン終了時まで、そのクリーチャーは+2/+0の修整を受ける。

換装 {2}（{2}：これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとしてのみ行う。ついている間、これはクリーチャーではない。）

- 装備しているクリーチャーが攻撃するのであれば、《百節棍のムカデ》ではなく、そのクリーチャーがターン終了時まで+2/+0を得る。これは、能力の解決時にすでに《百節棍のムカデ》がそのクリーチャーについていない場合でも同様である。

《不可能の発見》

{2}{U}

インスタント

あなたのライブラリーの一番上にあるカード5枚を見る。そのうち1枚を裏向きに追放し、残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。その追放されたカードがmana総量が2以下であるインスタント・呪文であるなら、あなたはそれをmana・コストを支払うことなく唱えてもよい。そうしないなら、そのカードをあなたの手札に加える。

- 《不可能の発見》で追放したカードが条件に合致していなくても、結果として生じる呪文がmana総量が2以下であるインスタント・呪文であれば、あなたは唱えてもよい。それは、あなたが分割カードや、モードを持つ両面カード、当事者カードを追放した際に起こりうる。

《払拭の斬撃》

{W}{W}

ソーサリー

アーティファクトやエンチャントやタップ状態のクリーチャーのうち最大1つを対象とする。それを破壊する。その後、あなたがアーティファクトとエンチャントをコントロールしているなら、警戒を持つ白の2/2の侍・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- 《払拭の斬撃》を解決する際に、あなたがエンチャントでもあるアーティファクトをコントロールしているなら、あなたは侍・トークン1体を生成する。
- あなたは《払拭の斬撃》を、対象を選択せずに唱えてもよい。《払拭の斬撃》を対象を選択せずに唱え、そしてそれを解決する時点であなたがアーティファクトとエンチャントの両方をコントロールしているなら、単に侍・トークン1体が生成される。ただし、あなたが対象を選択しそして対象が《払拭の斬撃》を解決する時点で不適正な対象となっていたなら、《払拭の斬撃》は解決されず、その効果は一切発生しない。不適正な対象は破壊されず、あなたが侍・トークンを生成することもない。

《不憫な悲哀の行進》

{X}{B}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札にある望む枚数の黒のカードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

クリーチャーやプレインズウォーカーのうち1体を対象とする。不憫な悲哀の行進はそれにX点のダメージを与え、あなたはX点のライフを得る。

- あなたは《不憫な悲哀の行進》の1つ目の能力のために必要以上のカードを追放してもよいが、これによってそのコストであるマナを{B}未満に減らすことはできない。
- スタック上にある《不憫な悲哀の行進》のマナ総量は、それを唱えるために実際に支払ったマナがいくらであっても、Xとして選んだ値に1を足した点数である。

《蜂起軍の無法者》

{1}{R}

クリーチャー — 人間・侍

1/3

蜂起軍の無法者は、あなたがコントロールしていて改善されていてこれでないクリーチャー1体につき+2/+0の修整を受ける。(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- カードには「あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体につき」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、これ自身はその数に含まない。

《報復招来》

{1}{W}{W}{W}{W}

ソーサリー

あなたの墓地にあるパーマネント・カード1枚とプレイヤー1人を対象とする。そのカードを戦場に戻す。その後、そのプレイヤーがコントロールしているクリーチャーや機体の上に+1/+1カウンター4個を望むように割り振って置く。

- あなたはこの呪文を唱える際に2つの対象を選択するが、カウンターを置くクリーチャーや機体を選ぶのは、この呪文を解決する時点である。特に、あなたが自分自身を《報復招来》の対象とし、クリーチャーや機体であるカードを戦場に出すなら、あなたはそのパーマネントの上にカウンターの一部または全部を置いてもよい。

《放浪皇》

{2}{W}{W}

伝説のプレインズウォーカー

3

瞬速

放浪皇がこのターンに戦場に出たのであるかぎり、これの忠誠度能力を、あなたがインスタントを唱えられるときならいつでも起動してもよい。

+1：クリーチャー最大1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。ターン終了時まで、それは先制攻撃を得る。

-1：警戒を持つ白の2/2の侍・クリーチャー・トークン1体を生成する。

-2：タップ状態のクリーチャー1体を対象とする。それを追放する。あなたは2点のライフを得る。

- 《放浪皇》が戦場に出たのがこのターンであっても、《放浪皇》の忠誠度能力は1つしか起動できない。

《本質の把握》

{U}{U}

インスタント

クリーチャー・呪文1つと、あなたがコントロールしているクリーチャー最大1体を対象とする。その呪文を打ち消す。そのクリーチャーの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- クリーチャー・呪文を対象とせずに《本質の把握》を唱えることはできない。《本質の把握》の解決時に、どちらか一方の対象が不適正になっていたとしても、もう一方の対象は該当する影響を受ける。
- 打ち消されないクリーチャー・呪文も、《本質の把握》の適正な対象である。その呪文は《本質の把握》の解決時に打ち消されないが、あなたは後者のクリーチャーの上に+1/+1カウンターを置く。

《暴走ごみ収集ボット》

{3}

アーティファクト・クリーチャー — 構築物

0/4

トランプル

暴走ごみ収集ボットは、あなたの墓地にありアーティファクトやエンチャントであるカード1枚につき+1/+0の修正を受ける。

- あなたの墓場にあるカードがアーティファクトでありエンチャントでもあるなら、それは1枚としてのみ数える。

《母聖樹の加護》

{1}{G}

インスタント

クリーチャー1体を対象とする。ターン終了時まで、それは+X/+Xの修整を受ける。Xはあなたがコントロールしているパーマネントの中のマナ総量の最大値に等しい。それをアンタップする。

- Xの値となるあなたがコントロールしているパーマネントと中のマナ総量の最大値は、《母聖樹の加護》を解決した時点で決定する。
- 戦場にあるパーマネントのマナ・コストに{X}が含まれるなら、そのカードのマナ総量を決定するとき、Xは0である。
- このセットにも収録されている変身する両面カードは、たとえ第2面を表にして置かれていても、常に第1面のマナ総量を持つ。

《皇の声、軽脚》

{1}{W}

伝説のクリーチャー — 狐・アドバイザー

2/2

オーラ1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、あなたがそれを唱えていた場合、あなたは「あなたのライブラリーから、あなたがコントロールしているすべてのオーラと異なる名前を持ち、マナ総量はそのオーラのマナ総量以下であるオーラ・カード1枚を探し、皇の声、軽脚につけた状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。」を選んでよい。

- あなたが見つけたオーラ・カードが何らかの理由で《皇の声、軽脚》につけられないなら、そのカードはあなたのライブラリーに残り、戦場に出ない。

《見捨てられたぬかるみ、竹沼》

伝説の土地

{T} : {B}を加える。

魂力 — {3}{B}, 見捨てられたぬかるみ、竹沼を捨てる : カード3枚を切削する。その後、あなたの墓地にありクリーチャーやプレインズウォーカーであるカード1枚をあなたの手札に戻す。この能力を起動するためのコストは、あなたがコントロールしている伝説のクリーチャー1体につき{1}少なくなる。

- あなたが手札に戻すクリーチャーやプレインズウォーカーは、あなたがカード3枚を切削するまで選ばない。あなたは切削したカードを含む、あなたの墓場にあるすべてのカードからクリーチャーやプレインズウォーカーを選ぶことができる。

《未知なる安息地》

土地

未知なる安息地はタップ状態で戦場に出る。

未知なる安息地が戦場に出るに際し、色1色を選ぶ。

{T}：その選ばれた色のマナ1点を加える。

- 何らかの理由により《未知なる安息地》が色が選ばれずに戦場に出たなら、そのマナ能力はいかなるマナも生み出さない。

《未来派の調査員》

{3}{U}

クリーチャー — 人間・忍者

3/4

未来派の調査員がタップ状態であるかぎり、これは基本のパワーとタフネスが1/1でブロックされない人間・市民である。

{2}{U}：未来派の調査員をアンタップする。

- クリーチャーのパワー、タフネス、クリーチャー・タイプを設定する効果は、タイムスタンプ順に適用される。《未来派の調査員》の1つ目の能力のタイムスタンプは、それが戦場に出た時点であって、タップされた時点ではない。つまり、この能力が、このカードが戦場に出た後に受けた、パワーやタフネスを特定の数値に設定する効果を上書きすることはない。このパワーやタフネスを修整する他の効果は、いつ効果を受けたかにかかわらず、適用される。+1/+1カウンターについても同様である。
- 攻撃クリーチャーとして指定された《未来派の調査員》をアンタップしても、それを戦闘から取り除くことはできない。

《貪る混沌、碑出告》

{3}{B}

伝説のクリーチャー — オーガ・デーモン

4/4

{B}, クリーチャー1体を生け贄に捧げる：占術2を行う。

{2}{R}, {T}：あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。あなたがこれにより土地でないカード1枚を追放したとき、クリーチャーやプレインズウォーカーやプレイヤーのうち1つを対象とする。貪る混沌、碑出告はそれに追放されたカードのマナ総量に等しい点数のダメージを与える。

- れによりカードをプレイするときも、あなたはそのカードのすべてのコストを支払い、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、あなたがこれにより土地1つをプレイするとしたら、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、まだこのターンに土地をプレイしていない場合のみ、そうしてもよい。

《無尽活力の御神体》

{1}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 祭殿

1/1

トランプル

あなたの終了ステップの開始時に、あなたは{1}を支払ってもよいそうしたとき、祭殿1つを対象とする。それの上に、あなたがコントロールしている祭殿1つにつき1個の+1/+1カウンターを置く。

- 《無尽活力の御神体》の2つ目の誘発型能力は、現時点でクリーチャーではない祭殿を対象としてもよい。
- 対象とする祭殿にどれだけの+1/+1カウンターを置くか決定するためには、その2つ目の誘発型能力を解決する際に、あなたがコントロールしている祭殿の数を数える。

《無謀なる歓喜の行進》

{X}{R}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札にある望む枚数の赤のカードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

あなたのライブラリーの一番上にあるカードX枚を追放する。次のあなたのターンの終了時まで、あなたはそれらのカードのうち最大2枚をプレイしてもよい。

- 追放したカードからどのカードをプレイするか選択するのは、《無謀なる歓喜の行進》を解決するときではなく、それらのカードをプレイするときである。
- あなたは《無謀なる歓喜の行進》の1つ目の能力のために必要以上のカードを追放してもよいが、これによってそのコストであるマナを{G}未満に減らすことはできない。
- スタック上にある《無謀なる歓喜の行進》のマナ総量は、それを唱えるために実際に支払ったマナがいくらであっても、Xとして選んだ値に1を足した点数である。

《冥途灯りの行進》

{X}{W}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札にある望む枚数の白のカードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

アーティファクトやクリーチャーやエンチャントのうちマナ総量がX以下である1つを対象とする。それを追放する。

- あなたは《冥途灯りの行進》の1つ目の能力のために必要以上のカードを追放してもよいが、これによってそのコストであるマナを{W}未満に減らすことはできない。
- 例えば、あなたがマナ総量6の対象を選びたいとする。Xは6以上でなければならない。あなたは{6}{W}を支払って、《冥途灯りの行進》を唱えることを選べる。また、あなたは自分の手札から白のカードを追放することで、支払うコストを1枚につき{2}減らすこともできる。望むなら、Xにさらに大きな値を選択することもできる。
- スタック上にある《冥途灯りの行進》のマナ総量は、それを唱えるために実際に支払ったマナがいくらであっても、Xとして選んだ値に1を足した点数である。

《メカ格納庫》

土地

{T}：{C}を加える。

{T}：好きな色1色のマナ1点を加える。このマナは、操縦士や機体である呪文を唱えるためにしか使用できない。

{3}, {T}：機体1体を対象とする。ターン終了時まで、それはアーティファクト・クリーチャーになる。

- 《メカ格納庫》の最後の能力は、機体が搭乗されることで誘発されるあらゆる能力において、機体に「搭乗した」数には含まない。
- 機体をクリーチャーにする効果において、そのパワーとタフネスが指定されていない場合、その機体は通常その機体が搭乗されたときに持つパワーとタフネスを持つ。

《芽吹く生命の行進》

{X}{G}

インスタント

この呪文を唱えるための追加コストとして、あなたはあなたの手札にある望む枚数の緑のカードを追放してもよい。この呪文を唱えるためのコストは、これにより追放されたカード1枚につき{2}少なくなる。

マナ総量がXより小さいクリーチャー1体を対象とする。あなたのライブラリーからそのクリーチャー

ーと同じ名前を持つクリーチャー・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

- 《芽吹く生命の行進》の対象は、マナ総量がX未満でなければならない。マナ総量がXに等しいクリーチャーは不適正な対象である。
- あなたは《芽吹く生命の行進》の1つ目の能力のために必要以上のカードを追放してもよいが、これによってそのコストであるマナを{G}未満に減らすことはできない。
- 例えば、あなたがマナ総量3の対象を選びたいとする。Xは4以上でなければならない。あなたは、手札から緑のカード2枚を追放して{G}を支払うか、緑のカード1枚を追放して{2}{G}を支払うか、あるいは単に{4}{G}を支払うことで、《芽吹く生命の行進》を唱えることができる。そうする理由があるなら、Xにさらに大きな値を選択することもできる。
- スタック上にある《芽吹く生命の行進》のマナ総量は、それを唱えるために実際に支払ったマナがいくらであっても、Xとして選んだ値に1を足した点数である。
- カードには「マナ総量がX以下であるクリーチャー1体を対象とする。」と書かれているが、これは誤りである。正しくは上記の通り、マナ総量がXであるクリーチャーは適正な対象ではない。

《夜明けの空、猗旺》

{3}{W}{W}

伝説のクリーチャー — ドラゴン・スピリット

5/4

飛行、警戒

夜明けの空、猗旺が死亡したとき、以下から1つを選ぶ。

- あなたのライブラリーの一番上にあるカード7枚を見る。その中から、土地でない望む枚数のパーマネント・カードをマナ総量の合計が4以下になるように選んで戦場に出す。残りをあなたのライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。
- あなたがコントロールしていてクリーチャーや機体である各パーマネントの上にそれぞれ+1/+1カウンター2個を置く。

- ライブラリーにあるカードのマナ・コストに{X}が含まれるなら、Xは0である。

《嵐風招来》

{1}{U}{U}{U}{U}

ソーサリー

アーティファクトやクリーチャーのうち1つを対象とする。そのコントロールを得る。それをアンタップする。

- それが速攻を持っていない限り、あなたはコントロールを得たクリーチャーで攻撃したり、コストに{T}を持つそのクリーチャーの起動型能力を使ったりすることできない。
- パーマネントのコントロールを得たとしても、そのパーマネントについているオーラや装備品のコントロールは得られない。

《龍の神の再誕》

{2}{G}

エンチャント — 英雄譚

(この英雄譚が出た際とあなたのドロウ・ステップの後に、伝承カウンター1個を加える。)

I, II — あなたは2点のライフを得る。あなたのライブラリーの一番上にあるカード3枚を見る。そのうち1枚を、孵化カウンター1個を置いた状態で裏向きに追放し、残りをあなたのライブラリーの一番下に望む順番で置く。

III — この英雄譚を追放する。その後、これを変身させた状態であなたのコントロール下で戦場に戻す。

////

《龍の神の卵》

クリーチャー・エンチャント — 卵

0/1

龍の神の卵か、あなたがコントロールしているドラゴン1体が死亡するたび、あなたは、追放領域にありあなたがオーナーであり孵化カウンターが置かれているカードの中から、クリーチャー・呪文1つを、マナ・コストを支払うことなく唱えてもよい。

- あなたは《龍の神の再誕》の第1章および第2章の能力で裏向きに追放したカードの表面を、《龍の神の再誕》が戦場を離れた後でも見てよい。
- 《龍の神の卵》と、あなたがコントロールしていてそれでない1体以上のドラゴンが同時に死亡したなら、《龍の神の卵》の能力は、死亡したドラゴン1体ごとに誘発される。その能力を1回解決するたびに、あなたは、追放領域にありあなたがオーナーであり孵化カウンターが置かれているカードの中から、クリーチャー・呪文1つを唱えることができる。

《龍火花の反応炉》

{1}{R}

アーティファクト

龍火花の反応炉やこれでないアーティファクト1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、龍火花の反応炉の上に蓄積カウンター1個を置く。

{4}, 龍火花の反応炉を生け贄に捧げる：プレイヤー1人とクリーチャー最大1体を対象とする。これはそのプレイヤーにこれの上にある蓄積カウンターの個数に等しい点数のダメージ、そのクリーチャーにそれと等しい点数のダメージを与える。

- クリーチャーを対象とするか否かは任意だが、《龍火花の反応路》の最後の能力を起動するには、少なくともプレイヤー1人は対象に選択せねばならない。
- この能力を起動した際に、プレイヤーとクリーチャーの両方を対象にしたが、能力を解決する時点で対象のどちらかが不適正な対象となったなら、《龍火花の反応路》は残っている適正な対象に対してダメージを与える。両方の対象が不適正であったなら、能力は解決されない。

《歴史家の知恵》

{2}{G}

エンチャント — オーラ

エンチャント（アーティファクトやクリーチャー）

歴史家の知恵が戦場に出たとき、エンチャントしているパーマネントが戦場にあるクリーチャーの中で最大のパワーを持つクリーチャーである場合、カード1枚を引く。

エンチャントしているパーマネントがクリーチャーであるかぎり、それは+2/+1の修整を受ける。

- 《歴史家の知恵》の誘発型能力は「場合のルール」に従う。つまり、エンチャントされているパーマネントが能力の誘発時と解決時の両方で最大のパワーを持つクリーチャーである場合にのみ、あなたはカードを引く。
- 誘発型能力に応じてエンチャントしているクリーチャーが戦場を離れ、ついていたオーラがまだ戦場にあるなら、それは状況起因処理によってオーナーの墓地に置かれる。その場合は、最後に戦場にいたとき、それはパーマネントをエンチャントしておらず、そのコントローラーはカードを引くことができない。

『神河：輝ける世界』の統率者デッキのカード別注釈

《悪忌の戦闘部隊》

{5}{R}

クリーチャー — ゴブリン・侍

6/6

あなたがコントロールしていて改善されている1体以上のクリーチャーが攻撃するたび、あなたがコントロールしていて改善されているすべてのクリーチャーをアンタップする。この戦闘フェイズの後に、追加の戦闘フェイズ1つを加える。この能力は、毎ターン1回しか誘発しない。（装備品やあなた

がコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

- 特に、《悪忌の戦闘部隊》の誘発型能力はあなたに、追加のメイン・フェイズを与えることはない。これは、とある戦闘フェイズの戦闘終了ステップから、次の戦闘フェイズの戦闘開始ステップへと直接移動することを意味している。

《天駆ける偵察機》

{2}{W}

アーティファクト — 機体

3/4

飛行

天駆ける偵察機が攻撃するたび、防御プレイヤーがあなたより多くの土地をコントロールしている場合、あなたのライブラリーから基本平地・カード1枚を探し、タップ状態で戦場に出す。その後、ライブラリーを切り直す。

搭乗2

- 《天駆ける偵察機》の誘発型能力には「場合」と書かれている。これは次の2つのことを意味する「場合のルール」に従う。(1) この能力は、防御側プレイヤーがあなたよりも多くの土地をコントロールしていないかぎり誘発しない。(2) この能力の解決時に、防御側プレイヤーがあなたよりも多くの土地をコントロールしていなかったなら、この能力は何もしない。

《荒ぶる再生者》

{3}{G}

クリーチャー — 植物・ハイドラ

0/0

荒ぶる再生者は、+1/+1カウンター2個が置かれた状態で戦場に出る。

荒ぶる再生者が死亡したとき、あなたのライブラリーから基本土地・カード最大X枚を探し、戦場に出し、その後ライブラリーを切り直す。Xは荒ぶる再生者のパワーに等しい。

- 《荒ぶる再生者》が戦場にあった最後の瞬間のパワーを用いて、その最後の能力のXの値を決定する。

《祝いの神》

{4}{R}

クリーチャー — スピリット

3/3

あなたがコントロールしていて改善されているクリーチャー1体が攻撃するたび、あなたのライブラリーの一番上にあるカード1枚を追放する。このターン、あなたはそのカードをプレイしてもよい。

(装備品やあなたがコントロールしているオーラがついているかカウンターが置かれているクリーチャーは改善されている。)

あなたが追放領域から呪文を唱えるたび、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- あなたは、これによりプレイするカードが必要とするコストをすべて支払わなければならないし、通常のタイミングのルールをすべて守らなければならない。たとえば、自分のメイン・フェイズ中でスタックが空であり、まだこのターンに土地をプレイしていない場合のみ、これにより土地をプレイすることができる。

《神との協約》

{3}{G}

エンチャント

あなたの終了ステップの開始時に、以下から1つ以上を選ぶ。

・カウンターが置かれているクリーチャー1体を対象とする。それの上に+1/+1カウンター1個を置く。

- ・あなたがオーラがついているクリーチャーをコントロールしているなら、カード1枚を引く。
- ・あなたが装備品がついているクリーチャーをコントロールしているなら、無色の1/1のスピリット・クリーチャー・トークン1体を生成する。

- あなたが1つ目のモードを選択できるのは、適正な対象がいるときのみである。2つ目と3つ目のモードは、この能力が誘発したときにオーラや装備品がついているクリーチャーをコントロールしていなくても選択できる。
- 1つ目のモードを選択したものの、対象にしたクリーチャーがその能力を解決する時点で不適正な対象となっていたなら、その能力は解決されない。また、あなたが別のモードを選択していたとしても他の効果は一切発生しない。

《煙の精霊の助け》

{X}{R}

ソーサリー

クリーチャー最大X体を対象とする。それら1体につき1つの、「煙の恵み」という名前の赤のオーラ・エンチャント・トークンをそのクリーチャーについての状態で生成する。それらのトークンはエンチャント（クリーチャー）と、「エンチャントしているクリーチャーが死亡したとき、それはそのコントローラーに1点のダメージを与え、あなたは宝物・トークン1つを生成する。」を持つ。

- 《煙の精霊の助け》で生成されるはずの「煙の恵み」が、なんらかの理由によって、そのクリーチャーにつけられない場合、そのトークンは生成されない。

《鼓音轟かせ》

{2}{W}

クリーチャー — スピリット

2/1

飛行

あなた以外の各プレイヤーのアンタップ・ステップに、あなたがコントロールしているすべてのクリーチャーをアンタップする。

- アンタップ・ステップ中にクリーチャーがアンタップするのを防ぐ他の効果によって、アンタップができないこともある。とはいえ、多くの効果は「そのクリーチャーはそのコントローラーのアンタップ・ステップにアンタップしない」ものであるが、このカードの能力は他のプレイヤーのアンタップ・ステップ中に適用されるものなので、注意深く確認すること。カードにそのように書かれているならば、《鼓音轟かせ》はアンタップできる。
- あなたのクリーチャーすべてが、他の各プレイヤーのアンタップ・ステップにアンタップする。何をアンタップするか、選ぶことはできない。

《鎮まらぬもの、怪磨》

{2}{R}{G}

伝説のクリーチャー — スピリット

3/3

あなたの終了ステップの開始時に、あなたがコントロールしているオーラがついていて対戦相手がコントロールしているすべてのクリーチャーを使喚する。鎮まらぬもの、怪磨の上に、これにより使喚したクリーチャー1体につき1個の+1/+1カウンターを置く。(次のあなたのターンまで、各戦闘で、使喚されたクリーチャーは可能なら攻撃し、可能ならあなた以外のプレイヤーを攻撃する。)

- この能力により使喚されるクリーチャーは、この能力の解決時に確定される。後からクリーチャーがエンチャントされたり、クリーチャーからオーラが取り除かれたりしても、そのクリーチャーが使喚されたことは変わらない。

《生命起源の御神体》

{3}{G}

伝説のクリーチャー・エンチャント — 祭殿

3/4

{W}{U}{B}{R}{G}, {T} : あなたの墓地にあるエンチャント・カード1枚を対象とする。それを戦場に戻す。

生命起源の御神体か、これでもトークンでもない祭殿1つがあなたのコントロール下で戦場に出るたび、無色の1/1の祭殿・クリーチャー・エンチャント・トークン1体を生成する。

- 《生命起源の御神体》のコピーであるトークンが戦場に出たなら、それぞれ自身の能力を誘発させる。

《即時換装》

{W}

エンチャント — オーラ

瞬速

エンチャント（クリーチャーや機体）

エンチャントしているパーマネントは搭乗5を持つ機体・アーティファクトであり、他のすべてのカード・タイプを失う。（搭乗されていないかぎり、これはクリーチャーではない。）

- そのパーマネントは能力をすべて持つ。《即時換装》が機体をエンチャントした場合、その機体は本来備えていた搭乗能力に加えて、追加で搭乗5を得る。
- 《即時換装》がパーマネントについてたときに、エンチャントしたパーマネントが攻撃したりブロックしたり、あるいは攻撃されたり（プレインズウォーカーの場合）していたなら、そのパーマネントは戦闘から取り除かれる。
- 《即時換装》がプレインズウォーカーでもあるクリーチャーについてたなら、そのパーマネントはプレインズウォーカー・タイプを失う。そのプレインズウォーカーのコントローラーは、通常通りにその忠誠度能力を起動できるが、そのプレインズウォーカーは攻撃されることはなく、ダメージを与えられても忠誠カウンターは取り除かれない。
- 《即時換装》が装備品でもあるクリーチャーについてた場合、そのパーマネントは、装備品のサブタイプおよび関連した能力を保持した機体となる。そのパーマネントは装備能力や換装能力によってクリーチャーにつけることができるままである。クリーチャーについているときに搭乗能力を使用したなら、《装備換装》はそのクリーチャーからはずれる。

《狸の移植者》

{3}{G}

アーティファクト・クリーチャー — 装備品・犬

2/4

狸の移植者が装備しているクリーチャーが攻撃するたび、そのクリーチャーのパワーに等しい数の{G}を加える。ターン終了時まで、ステップやフェイズの終了に際してあなたはこのマナを失わない。

換装 {3}（{3}：これを、あなたがコントロールしているクリーチャー1体を対象としてつけるか、クリーチャーからはずす。換装はソーサリーとして行う。についている間、これはクリーチャーではない。）

- 《狸の移植者》が攻撃する場合、加えられる{G}の数は、それ自体のパワーを用いて決定する。それを装備しているクリーチャーが攻撃するときは、そのパワーを用いる。いずれの場合でも、その誘発型能力を解決する際のパワーを用いる。また、いずれの場合でも、その時点でクリーチャーが戦場になかったなら、それが戦場にあった最後の瞬間のパワーの値で、加える{G}の値を決定する。

《頂力明神》

{5}{G}{G}{G}

伝説のクリーチャー — スピリット

8/8

あなたがこれをあなたの手札から唱えていたなら、頂力明神は破壊不能・カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

頂力明神の上から破壊不能・カウンター1個を取り除く：あなたがコントロールしている任意の数の

クリーチャーを対象とし、それらの上に8個分を望むように割り振る。それらの上にその割り振った個数の+1/+1カウンターを置く。ターン終了時まで、それらはトランプルを得る。

- カウンターをどのように割り振るかは、頂力明神の最後の能力を起動した際に選ぶこと。各対象の上にはカウンターを少なくとも1個置かなければならない。特に、より多くのクリーチャーにトランプルを得させるために、8よりも多く対象を選ぶこともできない。

《謎夢明神》

{5}{U}{U}{U}

伝説のクリーチャー — スピリット

3/3

あなたがこれをあなたの手札から唱えていたなら、謎夢明神は破壊不能・カウンター1個が置かれた状態で戦場に出る。

謎夢明神の上から破壊不能・カウンター1個を取り除く：あなたがコントロールしているパーマネント・呪文1つを対象とする。それを3回コピーする。(コピーはトークンになる。)

- オーラ・呪文などの、対象を取るパーマネント・呪文をコピーする場合、それらの対象は変更されない。

《模倣メカ》

{1}{U}

アーティファクト — 機体

3/1

あなたは模倣メカを、搭乗3を持つ機体・アーティファクトであり、他のすべてのカード・タイプを失うことを除き、対戦相手がコントロールしているクリーチャー1体のコピーとして戦場に出してもよい。

搭乗3

- 《模倣メカ》は、失ったカード・タイプに関連するサブタイプはコピーしない。例えば、《模倣メカ》が1/1の人間・兵士・トークンのコピーとして戦場に出ても、それは人間でもないし兵士でもない。後に搭乗されても、それらのサブタイプを得ることはない。
- 《模倣メカ》が、プレインズウォーカーでもあるクリーチャーのコピーとして戦場に出たなら、それはプレインズウォーカーとクリーチャーの両方のカード・タイプを失う。その《模倣メカ》のコントローラーは、通常通りにそれが現在持っている忠誠度能力をどれでも起動できるが、特に攻撃されることはなく、ダメージを受けても忠誠カウンターは取り除かれない。

《隆盛する侍僧》

{4}{G}

クリーチャー — 人間・モンク

1/1

隆盛する侍僧は、あなたがコントロールしていてこれでないすべてのクリーチャーの上にある+1/+1カウンター1個につき1個の+1/+1カウンターが置かれた状態で戦場に出る。

あなたのアップキープの開始時に、隆盛する侍僧の上にある+1/+1カウンターの個数を2倍にする。

- 《隆盛する侍僧》が他のクリーチャーと同時に戦場に出てきた場合、同時に戦場に出た他のクリーチャーの上に置かれているカウンターは数えない。

《領域の衝突》

{6}{R}

ソーサリー

各プレイヤーは、自分がオーナーであるすべてのクリーチャーを自分のライブラリーに加えて切り直す。これによりトークンでないクリーチャーを自分のライブラリーに加えて切り直した各プレイヤーは、クリーチャー・カード1枚が公開されるまでライブラリーの一番上から1枚ずつ公開していく。その後、そのカードを戦場に、残りをライブラリーの一番下に無作為の順番で置く。

- すべてのクリーチャーは、同時に、そのオーナーのライブラリーに加えて切り直される。その後、これによりトークンでないクリーチャーをライブラリーに加えて切り直したすべてのプレイヤーは、カードを公開する。その後、これにより公開されたすべてのクリーチャー・カードを同時に戦場に出す。その後、公開されて戦場に出されなかったすべてのカードをオーナーのライブラリーの下に置く。この過程で誘発した能力は、アクティブ・プレイヤーが、自分のコントロールするものを自分の選んだ順でスタックに置き、その後ターン順に他の各プレイヤーが能力をスタックに置いていく。最後にスタックに能力を置いたプレイヤーが、一番最初に自分の能力の解決を行なうプレイヤーとなる。クリーチャーをコントロールしていないプレイヤー、あるいはコントロールしているのがクリーチャー・トークンのみのプレイヤーも、自分のライブラリーを切り直す。
- 各プレイヤーはカードを公開し、1枚以下のクリーチャー・カードを戦場に出す。ライブラリーに入れて切り直したトークンでないクリーチャー1体ごとにカード1枚を公開するのではない。公開されるクリーチャー・カードは最大でも1体である。

マジック：ザ・ギャザリング、マジック、ストリクスヘイヴン：魔法学院、カルドハイム、フォーゴトン・レルム探訪、イニストラード、および神河は、米国およびその他の国において Wizards of the Coast LLC の商標です。©2022 Wizards.